Index 379859, ISSN 0867-8480

magazyn fanów gier komputerowych, lipiec 1995

TOP SECRET

cena 2,80 zł (28.000 starych dobrych zł)

40
7



Super Street Fighter II Turbo

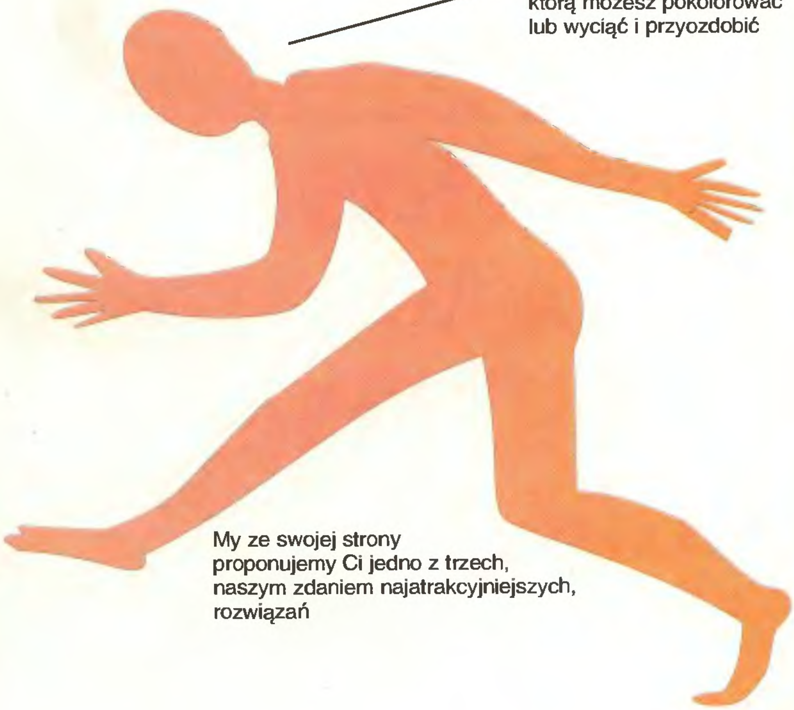
Discworld

Hammer of the Gods

UWAGA!!!

Super Borek (gwarantowana jakość) NA KAŻDĄ OKAZJĘ

sylwetka Borka,
którą możesz pokolorować
lub wyciąć i przyozdobić



My ze swojej strony
proponujemy Ci jedno z trzech,
naszym zdaniem najatrakcyjniejszych,
rozwiązań

A. Kopalny



B. Dżemik





C. Naczelny

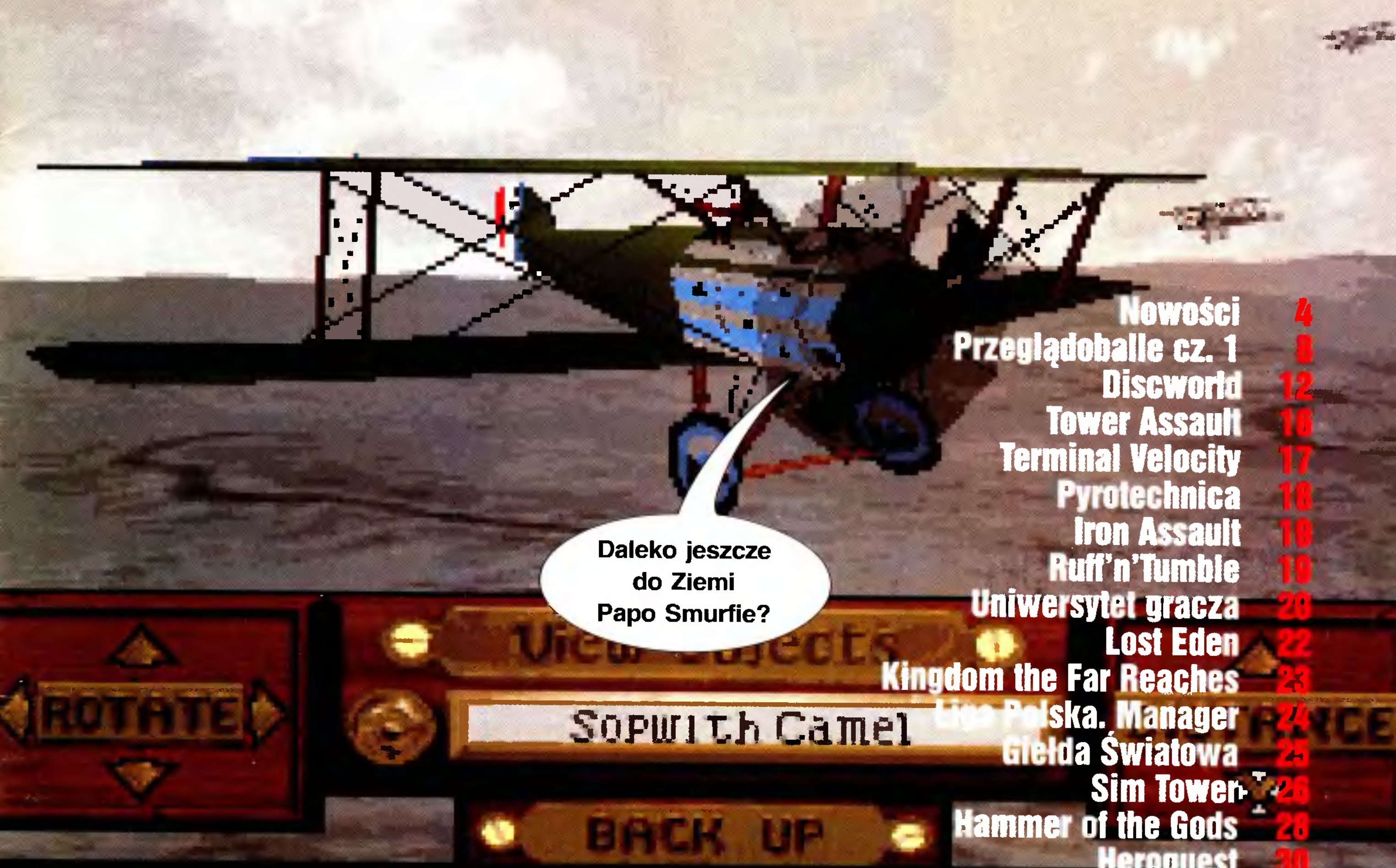


Dodatkowo
(nieodpłatnie)
otrzymujesz
również od nas
w prezencie
atrakcyjny strój
HASZAKMANA
przystosowany już
do rozmiarów Borka

JEŚLI ZDECYDUJESZ SIĘ KUPIĆ
TRZY LIPCOWE NUMERY TS
BĘDZIESZ MIAŁ BORKA
WE WSZYSTKICH TRZECH
PROPONOWANYCH PRZEZ
NAS ODMIANACH
(każdego w stroju Haszakmana)!!!

Mówią ludzie, że przed laty
Borek wszedł do wiejskiej chaty
Skłonił się babie u progu
I powitawszy ją w Bogu
Prosił, by tak dobrą była
I przy ogniu pozwoliła
Spożyć za darmo wieczerzę
I nóż długi w rękę bierze...
Więc Borkowi w miski dano
W jedną ser, w drugą kaszaną
Uchem strzyże, nosem kręci
I to pachnie, i to nęci.
Od któregóż teraz zacznie,
Żeby sobie podjeść smacznie?
Trudny wybór, trudna zgoda.
Chwyci kiszkę, sera szkoda,
Chwyci serek, a kaszana?
I tak siedzi, aż do rana.
Znosił go rolnik, nareszcie nie może,
Idzie do Borka i prosi w pokorze
„Zmiłuj się waćpan i obmuj się nieco,
Bo mi z zapachów dzieciuch się rozbecoł."
Cóż było robić? Borek ani pisnął.
Poszedł do wanny, ciepłą wodę wcisnął.
Ciepło, miło, niebo, raj,
Borek myśli w to mi graj!
Hejże! Kozły, nurki, zwroty, figle, psoty.
Aż się wody pod nim mącą.
Ale ciepła coś za wiele,
Coś za nadto... Ba, gorąco!
Fraszka! Borek nie ciele, sobie poradzi.
Skąd ukrop ciecze,
Tam palec wsadzi.
Aj, gwałtu, piecze!
Nie ma co czekać, trzeba uciekać
Borek w nogi
Ukrop za nim tuż, tuż w tropy
Aż pod progi.
To nie żarty, parzy w stopy
Hop na szafkę.
No już zbiegł.
Że tylko palce popiekł,
Nader szczęśliwy
Jak każdy Borek prawdziwy.
A tymczasem już w garażu
Słychać krzyki „Gospodarzu!"
Rolnik wstał z łóżka i pędzi na górę.
Stuk, puk – zamknięto.
Spogląda przez dziurę
I widzi... Cóż tam? Cała łaźnia w wodzie
A Borek w slipach siedzi na komodzie.
„Cóż waćpan robisz?" „Ryby sobie łowię!"
„Wyłaź pętaku, bo dam ci po głowie!"
Natenczas Borek chwycił na taśmie przypięty
Swój róg bawoli, długi, cętkowany, kręty
Jak wąż boa, oburącz do ust go przycisnął
Wzdął policzki, jak banie w oczach krwią zabłysnął
Zasunął wpół powieki, wciągnął w głąb pół brzucha
I do płuc wysłał z niego cały zapas ducha.
Róg niczym pompa niezbyt głośno świsnął,
Wciągnął wodę wraz z wanną i Borka bielizną.
Tu przerwał, lecz róg trzymał; wszystkim się zdawało,
Że Borek wciąż gra jeszcze, a to w rurach grało.
Rolnik ciut się zdenerwował,
Na dół rączo pocwałował.
Hej Serwacy daj gwintówkę,
Niechaj strącę tę makówkę.
Borek kontent z zamieszania
Wybiec z łaźni się nie wzbrania.
I nim ktoś się zorientował,
Borek z łaźni zrejterował.
Ale po drodze wskoczył do studni.
Wpadł, leci, leci, o ściany dudni.
Wnet gospodarze tłumnie zebrali się:
„Topi się, topi się, topi się, topi się!"
Tak się napięli, tak się nadęli,
Że Borka wiadrem – uff! wyciągnęli.
Morał z tej bajki ciśnie się w dłonie:
Co ma wisieć nie utonie.
morał zastępczy:
A z tej powiastki morał się nasuwa:
Ptaki fruwają, głupota nie fruwa.

Za pomoc w realizacji dziękujemy: Alkowi Fredrze,
Adasiowi Mickiewiczowi, Julkowi Tuwimowi, Jasiowi Brzechwie
Wszelkie osoby wymienione w tekście nie są podobne do siebie samych
(or something).



menu

ZA MIESIĄC:

Jagged Alliance

Full Throttle

Project Battlefield

Co nowego?

Uniwersytet Naczelnego

Wakacje doszły już niemal do połowy, co od razu odbiło się na pracy redakcji. Dobrochna wydała dyspozycje dotyczące makiet numeru, po czym śpiesznie ewakuowała się na Mazury. To samo zrobiła Honorata, która nas pracowicie składa. Naczelny i wyjechał łapać motyle. Rooshkeen też już wyjechał, tak jak i Gawron, tyle że ten ostatni jak dobry bumerang szybko wrócił. W redakcji zostali Emil, Haszak i Dean, który jest u nas od niedawna i stanowi pierwszą komórkę filtracyjno-rozdzielczą przysyłanej przez Was korespondencji. Haszak z braku lepszych zajęć kupił samochód, ale fakt ten nie został należycie doceniony przez media (nie znalazł się na liście 100 najbogatszych Polaków „Wprost"), nad czym do dziś boleje. Złośliwi twierdzą, że to dlatego, iż nie stać go było na samochód umyty. Ogólnie rzecz ujmując warunków do pracy nie ma, bo jak się pomyśli, że wszyscy leniuchują, to się grać odechciewa.

Zamiast więc pracować Emilus z Haszakiem szaleją w Internecie zdobywając coraz to nowe adresy firm, które mają coś wspólnego z grami komputerowymi. Na razie zebrali się ich kilkadziesiąt, a dopiero zaczeli. Dzięki temu może się okazać, że rubryka „Co nowego?" jest stanowczo za mała i wymusi na nas większą selekcję informacji.

Jeśli już jesteśmy przy zawartości TS to warto napisać parę słów o nowej rubryce – założonym przez Naczelnego Uniwersytecie. Jak wiadomo kandydatów na studentów w bród, a miejsc na uczelniach niewiele. Postanowił więc nasz Naczelny (świeć Panie nad jego duszą) wnieść kaganiec oświaty w nasze skromne progi i dać możliwość edukacji tym 100.000 graczy, którzy sięgają po TS. Wszystkie zajęcia prowadzone będą raz w miesiącu na jednej z kolumn pisma i dotyczyć będą teorii gier, ogólnego z nimi obejścia oraz praktyki, czyli co zrobić żeby komputer chciał grać. Wykłady są bezpłatne i nieobowiązkowe, egzaminów nie ma, zaliczeń i stopni też, wylecieć stąd nie można, bo tylko śmierć skreśla z listy kandydatów. Nasz uniwersytet jest więc uczelnią o jakiej marzy każdy szanujący się uczniowie i studenci. Formuła trochę wakacyjna, ale i roku szkolnym postaramy się ją utrzymać.

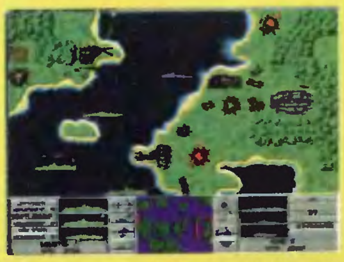
Podżyrował Triumwirat
w pełnym składzie dwu osób,
których pominąć nie sposób

Emilus & Sir Haszak

REDAKCJA:
02-784 Warszawa ul. Służby Polsce 4
tel. 644-77-27
REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski
REDAGUJE ZESPÓŁ
STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Marcin Baryłka, Piotr Gawryslak, Pan Emil Leszczyński (sekr. red.), Piotr Leszczyński, Darek Michalski (kurekta), Rafał Piasek, Maciej Pietraś, Maciej Wiewiórski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. grafuczne)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK ®
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa (02) 644-77-37
Dział reklamy: (02) 644-77-37
DTP: Studio DTP Wydawnictwa
(02) 644-77-37
DRUK: Zakłady Graficzne sp. z o.o., ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Nakład: 130.000 egz.
Dyżur redakcyjny: czwartek 12-16
BBS: 24h,+48 (2) 6788783
2:480/25, 144:4801/8, 115:4804/4
Wpłaty na prenumeratę przyjmuje „RUCH" S.A. Oddział Warszawa, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28,
Konto: PBK XIII Oddział Warszawa 370044-1195-139-11

The Lost Admiral II: The Admiral's Revenge

Desanty morskie, bitwy okrętów i łodzi podwodnych, zdobywanie miast w głębi lądu – to wszystko będzie naszym udziałem w grze wydanej przez American Laser Games, której autorami są znani w świecie strategii programiści z QQP. Uatrakcyjnieniu gry ma służyć generator map dodany do gotowych scenariuszy.



Dystrybutorem w Polsce będzie CD-Project.

Sir Haszak

Arctic Moves

Firma Dinamic Software wydała grę „Arctic Moves" i możnaby na tym skończyć gdyby nie to, że gra nawiązuje do starych dobrych spectrumowskich czasów. Gry „Army Moves", „Navy Moves" cieszyły się kiedyś sporą popularnością, a dzisiaj po latach „Arctic Moves" ma być ich chlubnym następcą. Nie wiem czy tak będzie, w każdym bądź razie każdy już teraz może zagrać w tę miłą strzelankę, która z pewnością grafiką i akcją zachwyci miłośników gier „idź w lewo i strzelaj". Na razie ukazała się wersja tylko na peceta.



EMILUS

Fast Attack

Najnowsze osiągnięcia technologiczne, nowoczesne systemy uzbrojenia, sonarów aktywnych i pasywnych, pocisków kierowanych, to wszystko towarzyszyć nam będzie podczas gry firmy Time Warner Entertainment wydanej na PC-CD i zachwalanej jako najbardziej realistyczny symulator nowoczesnej łodzi podwodnej. O realizmie ma decydować ponad 100 misji, jak zapewniają autorzy, z życia wziętych.



Dystrybucję programu w Polsce prowadzi Digital Multimedia Group.

Pałcjusz

BLOOD BOWL

Football amerykański to dyscyplina wywołująca różnorodne reakcje wśród obserwatorów. Poczynając od ekstazy i fascynacji tą dyscypliną, skończywszy na wykleciu i chęci zakazania tego barbarzyńskiego sportu. Tak czy inaczej miłośnicy footballu oglądają go i właśnie dla nich powstały na komputerze symulacje sportowe oraz gra stojąca „nieco z boku" pt. „BLOOD BOWL". Jest to strategia-sportowa footballu amerykańskiego, dziejącego się w świecie „Warhammera" – tutaj znajdziecie drużynę orków, elfów, umarlaków, itp. Gra się wyśmienicie, niestety tylko na pececie.



EMILUS

Conquer A.D.1086

Firma Time Warner Interactive przenosi nas w czasy mrocznego średniowiecza. W jej nowej grze łączącej w sobie elementy symulacji, strategii, RPG i nawalanki 3D będziemy mogli dowodzić oddziałem rycerzy, wziąć udział w konnym pojedynku na kopie lub w pieszym na miecze. Wszystko to rozgrywać się będzie w czasie rzeczywistym. Atmosferę ma dopełnić dźwięk z epoki.



Dystrybutorem programu wydanego na PC-CD będzie firma Digital Multimedia Group.

Sir Haszak

THE DAEDALUS ENCOUNTER

Z pewnością wielu znana jest postać komputera pokładowego Hall 9000 z głośnego filmu „Odyseja Kosmiczna 2001". W fantastycznej grze „The Daedalus Encounter" wcielimy się właśnie w postać zcybemetyzowanego ludzkiego mózgu, który po drobnych operacjach technicznych stał się komputerem



pokładowym statku kosmicznego. Na czterech dyskach CD będziemy mieli możliwość przeżycia niesłychanych przygód z wyższych sfer klasycznego SF. Grę dystrybuuje na Polskę firma CD-Projekt w wersji peceta i MacIntosha, więcej o niej w następnym numerze.

EMILUS

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 5.1

Król w nowych szatach mości państwo! Zresztą może nie w tak strasznie nowych – ta bowiem wersja najlepszego obecnie symulatora lotu na PC nie różni się zastraszająco od poprzedniej. Niemniej jednak poprawiono jakość wyświetlanej grafiki, dodano teksturowane morze (mniam), skanowane ze zdjęć lotniczych tekstury gruntu (mniam, mniam) i piękne chmury. Wygląda to cudownie, lecz na 486 gra się stanowczo za wolno. Na szczęście dla tych, którzy posiadając zbyt wolny komputer nie mogli doświadczyć przyjemności latania, dodano także nowy, szybki tryb graficzny 320x200. Ogółem odlotowo...



Gawron

Alex Dampier's Ice Hockey

Wydawanie hokeja latem jest pewną ekstrawagancją, ale nie takie rzeczy się widziało. Merit Studios podeszło do tematu mniej schematycznie niż wszystkie firmy dotąd i nie zrobiło kolejnego NHL. Tym razem można zagrać drużynami narodowymi. Z ciekawszych opcji zauważyłem modyfikacje współczynników gry hokeistów. Na pierwszy rzut oka program prezentuje się wcale udanie. Jego dystrybutorem w Polsce będzie firma Digital Multimedia Group.



Pałcjusz

Gender Wars

Firma SCI wydało coś łączącego z „Sindicate" z nawalanką. Akcja rozgrywa się podczas wojny płci. Do wykonania masz szereg misji, których kolejność wybierasz sam. Z „Syndicate'a". prócz systemu sterowania przejęte zostały prace nad konstrukcją nowej broni i izometryczny wgląd na miejsce akcji. W sektorach opanowanych przez mężczyzn walają się puszki po piwie i papiery po haburgerach. podczas gdy sektory kobiece są czyste i schludne (co za uproszczenie). Poza tym jednak płcie mają równe szanse na zwycięstwo. Dystrybutorem gry wydanej na PC-CD będzie Digital Multimedia Group



Sir Haszak

DUNGEON MASTER 2

Nie ukrywam, że z niecierpliwością czekałem na zapowiadaną już od jakiegoś czasu drugą część „Dungeon Mastera". Nadszedł nareszcie ten dzień, kiedy będzie można ponownie obudzić starych bohaterów, którzy szczęśliwie zakończyli przygodę pierwszą i podjąć się wraz z nimi nowych trudów związanych z przeżywaniem przygód. Druga część w zasadzie pod względem graficznym różni się niewiele od swojej poprzedniczki – mocno się przypatrując można zauważyć większą szczegółowość, różnorodność obszarów, itp. Wydana została przez starą dobrą firmę FTL, a na rynku polskim ukaże się już wkrótce dzięki firmie CD-Projekt. Czeka nas znowu wiele nowych przygód...



EMILUS

VINYL GODDESS FROM MARS



Vinylowa bogini z Marsa leciała sobie, leciała, aż tu nagle niespodziewanie, bez żadnego uprzedzenia zaatakował jej statek olbrzymi atsroid. Po zderzeniu Bogini straciła panowanie nad statkiem i lotem koszącym zaczęła lecieć na spotkanie z nieznaną planetą. W ostatniej chwili katapultowała się tuż nad powierzchnią, statek jednak uderzył mocno w grunt. Naszym zadaniem jest zebranie brakujących części do uszkodzonego statku i odlecenie szczęśliwe w porzednio obranym kierunku. Gra jest klasyczną platformówką, z taką sobie grafiką. Zagrać w nią można tylko na pececie.

EMILUS

Dr Drago's Madcap Chase

Coś zupełnie nie w stylu firmy Blue Byte robiącej dotąd nałogowo strategie – komputerowa planszówka. Fakt, że jest w niej silnie zaznaczony wątek ekonomiczny, przez co, przypomina trochę „Monopoly". Autorzy pomyśleli jednak także o edukacji. Jeżdżąc po stolicach Europy zbieramy informacje o ich zabytkach i kupujemy przedsiębiorstwa charakterystyczne dla danego kraju. W wyścigu, w którym będziemy musieli jak najszybciej znaleźć się w wylosowanych miastach przeszkadzać nam będzie szalony Dr Drago, żerujący na pieniądzach uczestników rajdu.
Gra wygląda doskonale: wszystko na ekranie się rusza: krowie ogony, dymy unoszące się z kominów, łodzie podwodne wynurzające się w niespodziewanych miejscach.
Dystrybutorem w Polsce będzie CD-Projekt.



Sir Haszak

Brett Hull '95

Kolejny NHL i to w środku lata. W porównaniu do innych produkcji wyróżnia się dużą szybkością gry (przy odrobinie pecha można nie zauważyć, kiedy się straciło bramkę, zwłaszcza przy wznowieniach) oraz całkiem nieszczególną grafiką (animacja zawodników jest kiepściutka). Program przeznaczony dla entuzjastów hokeja.



Pałcjusz

FLIGHT UNLIMITED



Looking Glass, znana graczom z „trójwymiarowych" gier takich jak „Ultima Underworld" czy „System Shock", po mistrzowsku zadebiutowała w dziedzinie symulatorów lotu. „Flight" reklamowany jest jako najbardziej realistyczny symulator dostępny na PC. Grafika jest po prostu szokująca. w rozdzielczości 1024x768 ziemia wygląda jak na zdjęciu lotniczym. Wśród dostępnych samolotów jest także szybowiec. Mnóstwo możliwych do ustawienia opcji, lekcje pod okiem instruktora, wszystko to można tu znalezc. Gra przepiękna, ale posiadacze 486 muszą się obejść smakiem.
Grę otrzymaliśmy od Digital Multimedia Group.

ROOSHKEEN

Jagged Alliance



Stuprocentowe zaskoczenie – nie widzieliśmy tej gry w żadnych zapowiedziach firmy Mindscape, a tu nagle trzask – pojawiła się jak diablik z pudełka. Kolejne (po UFO) skrzyżowanie strategii ekonomicznej z Laser Squad. Tym razem dowodzimy oddziałem najemników w buszu porastającym małą wysepkę gdzieś w tropikach (busz, w tropikach?). Na wyspie rosną drzewa, które stanowią (po opanowaniu terenu) źródło naszych dochodów. Walka, wynajmowanie ludzi, szukanie sprzętu, te rzeczy. PC CD, za miesiąc nieco dokładniej.

Robaquez



The Journeyman Project 2: Buried in Time

Na początku XIV wieku podróże w czasie nie są już dla ludzi nowością. Coś, co przybyło z przeszłości, zakłóca na Ziemi spokój. Wina spada na Ciebie. Musisz znaleźć to COŚ podróżując w czasie. Twoja przyszłość zależy od Ciebie. Po drodze odwiedzisz pracownię Leonarda da Vinci, średniowieczny zamek francuski, budowle Majów i zniszczoną stację badawczą.
Graficznie gra wygląda świetnie, zobaczymy jak będzie z realizacją fabuły. Wyda ją U.S. Gold na PC-CD (mieścić się będzie na 3 płytkach). W Polsce najprawdopodobniej ukaże się nakładem firmy Mirage.

Pałcjusz

R-ACTIV

X-Land wydał nową grę, zrobioną przez ten sam zespół, który przygotował nie tak dawno „Tanks" (opisywany w „Jest Taktycznie!"). Tym razem jest to coś pośredniego między „Pacmanem" (dalekie skojarzenie), „Sokobanem" (jeszcze dalsze) i pracą kowala w kuźni (skąd u mnie dzisiaj takie debilne pomysły?) Pchając klocki trzeba wygnieść wszystkie pluskwy łażące po ekranie. Zadanie nie jest ani trudne, ani łatwe, ani oryginalne. Za miesiąc coś bliżej, ale na razie nie jesteśmy pod wielkim wrażeniem.



Robaquez

Klik & Play CD

W około 2 tygodnie po wersji dyskietkowej pojawił się w ofercie IPS „Klik & Play" na CD-ROM-ie. Znaleźć w nim można obszerniejsze niż na dyskietkach biblioteki ikon, teł i dźwięków, 5 nowych gier, oraz samouczek, będący krótkim wykładem Kazimierza Kaczora (pozdrawiamy!), znanego miłośnika gier, zwłaszcza strategicznych, o tym jak stworzyć krótką grę posługując się edytorem. Mimo bardzo dobraj jakości dźwięku i obrazu (fakt, że małym oknie), rażą nieco pojawiające się od czasu do czasu w samouczku angielskie wstawki (An Introduction to „Klik & Play").



Sir Haszak

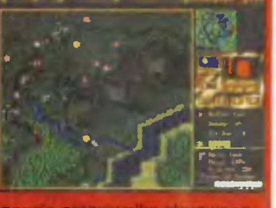
SENTO



Producenci mordobić prześcigają się w pomysłach, aby ich nowo wydany produkt był oryginalny, wprowadzający coś nowego do gatunku. Jedni ulepszają grafikę, inni stawiają na szeroką paletę finezyjnych ciosów. Firma 47-TEK postawiła na coś innego, na sposób przedstawienia walki. Mordobicia w trójwymiarowej przestrzeni, to nic nowego, a jednak sposób walki z „Mortal Kombat" w połączeniu z obrazowym przedstawieniem postaci zastosowanych w serii „Alone in the Dark" daje nową jakość w grze „SENTO". Zapraszam do sięgnięcia po tę grę, wszak może to jest to nadchodzące nowe...

EMILUS

Perfect General II



QQP napisali, a American Laser Games wydali drugą część „Perfect Generala", gry w której dwie armie stojące naprzeciw siebie gnębią się bezlitośnie w celu opanowania punktów strategicznych wskazanych w scenariuszu. Jedyną nowość tej wersji to wprowadzenie wsparcia lotniczego. Anonsowana są także: ulepszona inteligencja przeciwnika sterowanego przez komputer (5 poziomów trudności) oraz to wszystko, o czym każdy producent nowej gry stara się zapewnić (muzyka, grafika, liczba scenariuszy). Jedyną ważną informacją są niewielkie wymagania sprzętowe (zalecany 386 SX/25), choć potrzebny będzie też napęd CD o podwójnej prędkości.
Dystrybutorem gry w Polsce jest CD-Projekt.

Sir Haszak

Space Quest 6

Zapowiedzi Sierry odnośnie Space Questa 6 zaczynają przybierać coraz wyraźniejsze kształty. Można już pograć w demonstracyjną wersję (czyli niepełną), którą przysłano nam kilka dni temu. Całość chodzi albo pod, za przeproszeniem. Windows, albo – jak Pan Bóg przykazał – pod DOS-em. W obu wypadkach chodzi o rozdzielczość 640*480 i oczywiście 256 kolorów. W warstwie dźwiękowej niczego rewelacyjnego nie zauważyłem – muzyka jak muzyka, dźwięki jak dźwięki. Ku mojemu zdumieniu w ciągu kilku minut przez które grałem nie zginąłem ani razu, co stanowi intrygującą zmianę w porównaniu z wrażeniami z poprzednich wersji SQ. Całość ma być wydana w czerwcu – zobaczymy, czasu nie zostało dużo.



Borek

Primal Rage

Do serii wydawców nawalanek dołącza Time Warner Interactive. Tym razem w roli gladiatorów występują prehistoryczne gady. Do wyboru będziemy mieć siedmiu zawodników. Ich animacji dokonano filmując 7 maskotek w setkach faz ruchu. Ponadto ma być wiele ciosów zwykłych, masa tajnych, wiele różnych fatalicji i tajnych poziomów. Grę sprzedawać będzie w Polsce firma Digital Multimedia Group na PC-CD.



Pałcjusz

Speedway Manager 2

Wyścigi motocyklowe na żużlu przyciągają na tory często więcej sympatyków niż piłka nożna na stadiony. W drugiej odsłonie menedżera polskiej ligi żużlowej znajdziemy aktualne składy drużyn jeżdżących obecnie w polskiej ekstraklasie. Wyniki generowane są w oparciu o siłę występujących zawodników i jakość sprzętu, na którym jadą (można kupować coraz lepsze motocykle). Program zostanie wydany przez firmę Mirage.



Sir Haszak

Prisoner of Ice



Firma Infogrames kończy (może już ukończyła) prace nad „Prisoner of Ice", przygodówką będącą następcą „Shadow of the Comet". Akcja rozgrywa się już przed II wojną światową. Ekspedycja wezwana na pomoc przez norweskiego badacza więzionego w tajnej bazie znajduje jego syna i dwie skrzynie. Marynarze dowiadują się, że za wszelką cenę należy chronić skrzynie przed ciepłem. Niestety, łódź podwodna wiozące skrzynie zostaje trafiona przez niemiecki niszczyciel i w kabinie ze skrzyniami wybucha pożar. Na zewnątrz wydostają się straszliwe istoty. Kim są? Skąd się wzięły na Ziemi? Jak uratować załogę? Na te pytania będziesz musiał znaleźć sam odpowiedzi... albo przeczytać je we wrześniowym numerze TS.

Sir Haszak

Steel World

Jako Jack Wiśniewsky penetrujesz statek-bazę Obcych, by znaleźć i zniszczyć ich dowódcę, androida zwanego Tytanem. Ma to uchronić Ziemian przed kompletną klęską w układzie planetarnym Grayhound, który chcieli skolonizować.
Tak zaczyna się akcja przygodówki, którą wkrótce wyda firma Mirage. Wcześniej informowaliśmy już tej grze, ale od tego czasu poprawiono grafikę i zmieniono interfejs użytkownika. Miejmy nadzieję, że proces udoskonalania nie będzie trwał tak długo jak przy „Excessive Speed" firmy xland i gra kiedyś się ukaże.



Pałcjusz



Striker '95

Ulepszona wersja „Strikera" nie wyróżnia się czymś szczególnym spośród innych piłek kopanych. Może tym, że wydano je na CD, co pozwoliło na dodanie wstawek filmowych odgrywanych przy stałych fragmentach gry, nawet niezłej jakości. Poprawiła się także grafika. I przede wszystkim mamy około 300 zespołów narodowych i ligowych z Azji, Europy obu Ameryk i skąd tam jeszcze kto chce. O ile drużyny narodowe są ponazywane poprawnie, o tyle nazwiska ich zawodników oraz nazwy drużyn ligowych mogą wywołać wesołość u miłośnika piłki nożnej (np. Real Video). Dystrybutorem w Polsce jest firma Digital Multimedia Group.

Sir Haszak

Tank Commander

Tytuł sugeruje symulację, ale po chwili grania wygląda to na strzelankę. Grafika nierewelacyjna, niewiele lepsza od wydanego ze trzy lata temu „Shermana M4" za to rozbudowano opcje grania po sieci, po kablu i przez modem. Do wykonania mamy kilkanaście misji w różnych strefach klimatycznych (pustynia, Arktyka). Strzela się całkiem nieźle, a autorzy zadbali, by było do czego (piechura można nawet efektownie rozjechać robiąc z niego placek). Grę sprzedaje firma Digital Multimedia Group.



Pałcjusz

Lukas Arts zapowiada grę jako Music Video Adventure. Cóż to jest? Otóż jest to niby przygodówka, ale wcielasz się w producenta nagrań, który mieszkając poza Ziemią produkuje teledyski i ubija interesy z ziemskimi firmami nadawczymi. Najciekawsze jest to, że gracz RZECZYWIŚCIE tworzy teledyski na stole montażowym. Poza tym chodzi między planami zdobywając materiały do nowych videoclipów, rozmawia z ludźmi, gromadzi przedmioty, czyli wszystko to co występuje w klasycznych przygodówkach. Do tego wspaniała grafika SVGA (PC-CD, Windows) i oryginalna muzyka (50 nowych utworów od heavy-metalu przez punk do muzyki dawnej). Całość zapowiada się bardziej niż interesująco.



Pałcjusz

Total Distortion

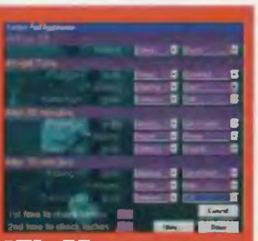
Ultimate Soccer Simulator

Wreszcie to, na co czekali z pewnością miłośnicy piłkarskich menedżerów: czysta żywa prawda o zarządzaniu drużyną piłki nożnej. Można dawać łapówki za ułatwianie transferów i kupować mecze, brać udział w zakładach piłkarskich. Poza tym na pierwszy rzut oka znakomicie rozbudowana część administracyjna. Wygląda na to, że firma Impressions naprawdę się postarała. Za miesiąc pełny opis. Wydawcą w Polsce będzie prawdopodobnie MarkSoft.



Sir Haszak

Wygląda na to, że każda europejska firma musi zrobić coś związanego z piłką: czy to symulator, czy menedżera. Team 17 potraktował temat nowatorsko: zrobili rozgrywki korespondencyjne. Menedżerowie-gracze kupują zawodników, ustalają skład i ustawienie na boisku po czym wysyłają do Team 17 swoje ustawienia. Po tygodniu dostają wyniki kolejki i pełne jej statystyki. Sezon rozgrywany w ten sposób przy wysyłaniu dyskietek z ustawieniami pocztą trwa 8 miesięcy, jeśli gramy przez Internet – 5,5 miesiąca. Dodatkową ciekawostką jest warunkowe ustawianie taktyki w meczu np. jeśli między 45-60 minutą meczu remisujemy, to zwiększamy pressing, agresywność itp.
Prócz tego w „IFL Managera" można grać również na pojedynczym komputerze. Program prawdopodobnie znajdzie się w planie wydawniczym MarkSoftu.



IFL Manager

Sir Haszak

Kącik firmowy

CD-Projekt. Na wakacje firma proponuje przygodówkę Sierry „Last Dynasty", „Virtual Poola", który nie zdążył się ukazać w czerwcu, znakomite RPG „Dungeon Master 2", zbiór windowsowych pasjansów „Solitaire Deluxe", grę strategiczną „Lost Admiral II" oraz"Terminal Velocity", kolejną modyfikację „Dooma". Przebojem ma być pistolet sprzedawany wraz z grą „Crime Patrol", a działający ze wszystkimi strzelankami firmy American Laser Games. Gra z bronią będzie kosztowała ok. 200 zł.

Digital Multimedia Group. Atak awiacji. W sprzedaży pojawiły się bowiem „Fighter Wing" umożliwiający latanie na raz kilkunastu osobom (jeśli się ma sieć), świetny graficznie „Flight Unlimited" firmy Virgin (spójrz na zapowiedź w „Co nowego?") i hiperrealistyczny „Flight Symulator 5.1" Microsoftu. Poza tym ukaże się najprawdopodobniej „Wilhelm Zdobywca", zapowiedany już na czerwiec.

IPS. Ambitne plany odpoczęcia w lipcu skazane zostały na niepowodzenie ze względu na opóźnienie imponującego planu wydawniczego. W lipcu powinny się więc ukazać na PC-CD: przygodówki „The Lost Eden" (opis w bieżącym numerze TS), „Full Throttle", „Deadalus Encounter" a ponadto „Star Trek: The Next Generation", grę strategiczną „Machavelli the Prince" (opis w TS 6/95) oraz symulator „Flight Unlimited". W sierpniu dla złapania oddechu ukazać się mają tylko długo oczekiwane „11th Hour" i „Across the Rhine".

Licomp. Na lipiec zapowiadane jest tylko wydanie „Jungle Strike'a" (PC, PC-CD) oraz „Retribution" (PC). Pracowitszy będzie za to sierpień, kiedy to mają się ukazać „Baldies", znakomicie zapowiadająca się strategia (PC, PC-CD, Amiga, CD-32), znakomita nawalanka „Super Street Fighter Turbo" (PC, PC-CD; opis w bieżącym numerze) oraz „Frontier First Encounter" (PC, PC-CD, Amiga 1200, CD-32).

Mirage. W wakacje zdaje się nie odpoczywać. Planuje wydanie „The Koshan Conspiracy", „Terminal Velocity", „Buried in Time". Mają ukazać się także pecetowe wersje amigowych hitów: „Franko", „Steel World". „Już po wakacjach powinna się ukazać „Poltergeist", przygodówka podobna nieco do „Valhalli". Firma zaangażowała się także produkcję przygodówki o Wikingach podobnej z klimatu do „Heimdalla II". Użytkownicy Atari po dłuższej przerwie znajdą coś dla siebie. Pojawią się bowiem „Kenny Dalglish Soccer Manager", „Jocky Wilson's Compendium of Darts", „Fruit Machine", „World Soccer" i „Las Vegas"
Od czerwca Mirage jest oficjalnym dystrybutorem Jaguara. Co najważniejsze ma licencję na WYPOŻYCZANIE cartridge'ów, więc nie trzeba będzie wykładać 200 zł, by dwa dni pograć w grę. Od sierpnia ma być ponadto w sprzedaży CD do Jaguara. Będzie on, niestety, mniej więcej w cenie konsoli (na początek sprowadzone zostanie ok. 10 tytułów na CD m.in. „Pinball Fantasies", „Burn Out").

Staszic Compo II

Że się odbyło – już pisałem, miesiąc temu. Teraz więc kilka słów o tym co się działo. Compo zostało zorganizowane przez uczniów liceum im. Staszica w Warszawie, nie bez udziału wspierającego ich wysiłki grona pedagogicznego. Konkursy miały się odbyć w pięciu kategoriach – Demo Uczeń, Demo Koder, Demo Grupa, Muzyka i Grafika. Ze względu na brak prac ostatnie compo zostało odwołane, zostały w jego ramach jedynie zaprezentowane (poza konkursem) przyniesione w ostatniej chwili obrazki.

W kategori Demo Uczeń chodziło – jak łatwo zgadnąć – o prace przygotowywane przez początkujących adeptów demosceny (nie wiedzieć czemu uznano, że chodzi tu o rzeczy pisane w Pascalu), w kategorii Demo Koder startowały demka pisane jednoosobowo (w efekcie niemal wszystkie pozbawione były ścieżki muzycznej), pozostałe dwie kategorie chyba nie wymagają wyjaśnień.

W sumie zaprezentowano dwa demka w pierwszej kategorii (jedno z nich nie było demkiem, raczej grą pod nazwą Rej Massacre), cztery w drugiej (koder), dwa w trzeciej (grupa) i sześć utworów w konkursie muzycznym. Poziom prac był w większości przeciętny, choć kilka rzeczy zasługiwało na uwagę. Całkiem niezłe było demo The M.O. (zwycięzca w kategorii Demo Grupa), choć nie zaprezentowano w nim żadnego efektu nie pokazywanego już gdzieś wcześniej; tym co robiło naprawdę wrażenie był sprawny montaż i synchronizacja obrazu z muzyką. W kategorii Demo Koder wrażenie robiły fragmenty demka Gucio! – bardzo zaawansowane technicznie. Dobre wrażenie zrobiły też na mnie muzyczki przygotowane przez Hadriana Maszerowskiego.

Teraz wyniki (podam tylko zwycięzców):

Demo Uczeń – Pascal Demo (Analfabeta z Mizio Soft)
Demo Koder – Platin (Co-Pra z Mizio Soft)
Demo Grupa – The M.O. (High Quality)
Muzyka – Konku1 (Hadrian Maszerowski), bć może utwór miał jakiś tytuł, ale przedstawiono go zgodnie z nazwą pliku i tak już zostało.

Teraz jeszcze kilka uwag natury ogólno rozwojowo-filozoficzno-psychologicznej. Do Jury zaproszono (poza przedstawicielami organizatorów) trzy osoby – Tomasza Lengrena (reżyser), Sławomira Klubowicza (muzyk) i takiego jednego typka z naszej redakcji (Naczelny). Podczas obrad Jury widoczne były dwie rzeczy. Po pierwsze – osoby z zewnątrz zupełnie nie rozumieją na czym polega i czego dotyczy konkurs na dowolnym Copy Party. Po drugie – te samo osoby z zewnątrz (a konkretnie pan Lengren) zwróciły uwagę na bardzo istotną rzecz, którą przedstawię w wersji już po przetłumaczeniu na zrozumiałe dla osób z demosceny. Demo, które ma wygrać, musi być w jakimś stopniu komercyjne – nie wystarczą rewelacyjne umiejętności techniczne, potrzebny jest jeszcze dobry montaż i trzeba mieć coś do przekazania publiczności. Sam przekaz „patrzcie jaki jestem zdolny" to trochę za mało.

I tym ględzeniem kończę, czekając na następne copy party w którym zostanę zaproszony do wygłoszenia swoich światłych opini o tym i owym.

Naczelny



8 Ball Deluxe

1. W tym flipperze mamy tylko jeden stół – grę w bilard. Przyznam, że jest on nużący, a w dodatku dość niefrasobliwie zaprojektowany: kontakt kulki z bocznymi obijaczami najczęściej kończy się jej stratą. Projektem przypomina on stoły Epica: masywność stołu, ciężka piłka.
2. Opcji są standardowe: pochylenie stołu, siła odbijania bili przez odbijacze, obsługa menu myszą lub nie, włączenie lub wyłączenie muzyki.
3. Program instaluje się bez problemów. Konfiguracja też nie sprawia kłopotów.
4. Muzyka kiepska. Tylko cienkie pipczenie. Grafika w niskiej rozdzielczości nie imponuje.
5. Tylko brak innych pinballi na rynku uczyniłby z tego programu przebój. Na szczęście miłośnicy tego gatunku mają większy wybór. Jedynym usprawiedliwieniem gry (niedostatecznym) jest jej wiek – 3 lata.

Sir Haszak

Producent: Baily
Komputer: PC
Ocena: 4

Przeglądoballe

Pinball Dreams 1 i 2



STEEL WHEEL

1. Jak we wszystkich chyba produktach 21st Century na stołach jest wystarczająco dużo elementów, żeby nie było czasu się nudzić. Rampy, bumpery, zakryte części stołu po których bila harcuje poza naszą kontrolą. Bilę można wybijać z powrotem na stół, zresztą tilt pełni tu niezwykle istotną rolę. Przy odpowiedniej wprawie jedną bilą można grać niemal godzinami. Stoły mają swoją atmosferkę, nie tak może wybitną jak w „Fantasies", ale też wyraźną.
2. NIC! Trzeba grać tak, ja sobie tego zażyczyli twórcy programu.
3. Nie znam komputera, na którym nie udałoby się od ręki PD



BEAT BOX



NIGHTMARE



IGNITION

Pinballe

Od czasów kiedy „Pinball Dreams” i „Pinball Fantasies” sparaliżowały pracę redakcji minęło już conajmniej półtora roku, nadszedł więc najwyższy czas żeby przyjrzeć się właśnie Pinballom. Zebraliśmy wszystko to, co w swoim czasie opisywaliśmy lub co spowodowało wypadnięcie kilku dni z naszych życiorysów. Nie są to wszystkie gry, jakie powinny się tu znaleźć. Ponad wszelką wątpliwość przynajmniej dwóch pinballi nie udało nam się zlokalizować: pierwszym była gra chodząca na kartach EGA i wyposażona w edytor stołów; drugi to windowsowy twór Sierry On-Line, parszywy wielce (dlatego się nie zachował), który ponoć przyniósł firmie straszliwe zyski. Pominęliśmy również kilka gier pinballopodobnych. Cóż, nie od dzisiaj wiadomo, że przegląd jest z założenia nie do końca obiektywny i oddaje nie tylko rzeczywistość, ale i nasze redakcyjne przekonania.

Opisując kolejne wersje gier zwracaliśmy w krótkich, krągłych (to od kształtu bili) słowach uwagę na: ilość różnego rodzaju bonusów, ramp, gęstość guzików i innych przyrządów do robienia punktów, atmosferę stołu – niektóre stoły są bowiem wyjątkowo płaskie pod tym względem, inne zaś wywołują dreszcze na samą myśl o grze; opcje konfiguracyjne – pozwalające na dostosowanie gry do umiejętności gracza i komputera; odporność na porąbane konfiguracje – nie każdy komputer jest tym typowym, na którym wszystko chce działać; grafikę i muzykę – tu chyba komentarz nie jest potrzebny, w podsumowaniu będziemy zazwyczaj piać z zachwytu nad grą.

Oto i założenia, które będą za chwilę weryfikowane przez przygotowane materiały. Postaramy się zamieścić w numerach (tym i następnym) WSZYSTKIE stoły, jakie są w grach, żebyście mogli je sobie porównać.

Borek

część 1

uruchomić – nawet na starych, dziwnych AT-kach chodziły bez zarzutu, grając przez PC-Speakera (dając zresztą chyba najlepszą jakość dźwięku z tego źródła, jaką słyszałem w grach).



SAFARI

4. Grafika rysowana, w cieniowaniach czuje się „Deluxe Painta”, zwłaszcza wcześniejsze stoły („Pinball Dreams”) są pod tym względem niezwykle precyzyjne. Muzyka i efekty świetne, patrz punkt trzeci.

NEPTUNE



5. Jedne z najlepszych stołów, jakie kiedykolwiek widziałem, przegrywają tylko z „Pinball Fantasies” (zwłaszcza cztery starsze). Generalnie starsze lepsze od tych nowszych, co zresztą jest regułą w produktach 21st Century.

REVENGE OF THE ROBOT WARRIORS





STALL TURN

9

Borek

Producent: 21st Century
Komputery: Amiga, PC, niektóre konsole
Ocena: 8



ANDROID



POT OF GOLD



EXCALIBUR



CRASH AND BURN



MAGIC



JILL OF THE JUNGLE



DEEP SEA



ENIGMA



CYBORGIRL



PANGEA



SPACE JOURNEY



TOY FACTORY

Epic Pinball

1. W sumie dwanaście stołów, wydanych w dwóch rzutach – najpierw osiem (które doczekało się spolszczenia przez xland), potem dodatkowe cztery. Na ogół nie brak ani ramp, ani wszelkich standardowych wynalazków (przyciski, obijacze), choć surowość niektórych stołów potrafi doprowadzić do szału (ale to takie założenie, a nie brak umiejętności programistów). Stoły fajne, ale ani precyzją rysunku, ani atmosferą nie dorównują produktom 21st Century. Stoły nie przewidują możliwości wybijania bili z powrotem na stół.

2. Nieliczne – liczba kul (z małym hintem – po ustawieniu 5 trzeba nacisnąć F1 żeby zrobić z tego 6), kąt nachylenia stołu, obecność dźwięku.

3. Większych problemów nie stwierdzono.

4. Grafika – sprawia wrażenie skanowanej, więc niezbyt precyzyjna, muzyka – bardzo przyzwoita, ale na długo w ucho nie wpada (nie potrafię w tej chwili powtórzyć żadnego motywu, a grałem dość długo i to wczoraj).

5. Bardzo solidna produkcja, ale bez dużego jaja. Spolszczenie jest pewną zaletą – i wadą, jako że miejscami jest takie sobie, w dodatku z polskiej wersji zniknęły opisy stołów i znaczenia poszczególnych ramp i innych elementów.

Borek

Producent: Epic
Komputery: PC
Ocena: 7

Tristan

1. W porównaniu z pozostałymi pinballami stół jest chyba najmniej skomplikowany, co nie znaczy, że nie ma żadnych ekstra bonusów nad którymi trzeba popracować. Brak ramp – nie ma ani jednej. Bili nie da się w żaden sposób wbić z powrotem na stół. W odróżnieniu od pozostałych opisywanych gier (z wyjątkiem „8 Ball"), „Tristan" ma tylko jeden stół, w dodatku działający w wysokiej rozdzielczości i nie przewijający się z góry na dół. Atmosfery jako takiej nie stwierdzono.

2. Bardzo mało – dźwięk, liczba graczy.

3. Z „Tristanem" było najwięcej kłopotów – z niewiadomych powodów ma spore wymagania co do pamięci i kilka lat temu z ledwością dawało się go uruchomić na nielicznych komputerach. Dzisiaj jest już znacznie lepiej, jako że jego wymagania przestały szokować.

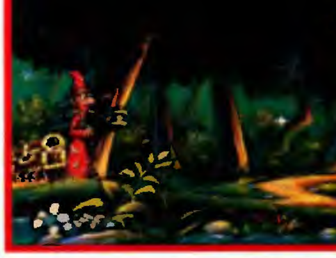
4. Grafika – osobnik rysujący stół specjalnie się nie przemęczył. Zaznaczone jest tylko to co niezbędne, fakt, że ze smakiem. Muzyki jako takiej nie ma, jedynie czasem coś brzdęknie.

5. Niemal najsłabszy z opisywanych, ale bynajmniej nie dlatego, że jest to cienki program, po prostu oparty na innej koncepcji. Biorąc pod uwagę jego wiek, trzyma się nadzwyczaj krzepko.

Borek

Producent: Amtex '92
Komputer: PC
Ocena: 5











Kto do tej pory nie słyszał nic o Świecie Dysku niech czym prędzej poczyta sobie za obowiązek wobec własnej osoby natychmiastowe sięgnięcie po wydawane przez Nową Fantastykę przygody nieudanego maga Rincewinda. Do tej pory ukazały się dwa pierwsze tomy, dwanaście dalszych czeka na przetłumaczenie, a autor pisze podobno kolejne. Ponieważ jedna pozycja cyklu ukazuje się na naszym rynku w najlepszym wypadku średnio raz na kwartał, co bardziej zagorzali fanatycy będą zmuszeni polować na oryginały, co zresztą może wyjść im jedynie na dobre, bo zbliżą się bardziej do absolutu. Po zaznajomieniu się z książkami kupienie gry okaże się nie podlegającą dyskusji życiową koniecznością. Co więcej, będzie to doskonała inwestycja, która zaprocentuje niekontrolowanymi napadami śmiechu (prachettowski humor), atakami tak zwanej sportowej złości, przerażającej się co i raz w małpią euforię oraz jak zapewniają producenci (a z zebranych doświadczeń może wynikać, iż jest to liczba mocno zaniżona) stoma godzinami gry.

„Discworld" ma w sobie, ze względu na główną postać czarodzieja, coś z feelingu „Simon the Sorcerer". Podobna jest także idea dopuszczenia gracza od samego początku do dużej ilości lokacji, co oczywiście znakomicie grę utrudnia. I bez tego jednak zagadki są iście diabelskie. O to jednak w przygodówkach chodzi, by łamiąc sobie przez długie godziny głowę na nud-



nych szkolnych zajęciach zakrzyknąć nagle „znalazłem" i z wywieszonym jęzorem i obłędem w oczach wybiec do domu, aby włączyć komputer i potwierdzić swoją hipotezę. To właśnie, że żyjesz tą grą dzień i noc, a nie kończysz jej znudzony po paru dniach, czyni ze Świata Dysku klasykę na miarę „Monkey Island II". Grafika nie rzuci nikogo na kolana, nie chodzi jednak o to, żeby każda gra była przełomem jak „Doom" czy „Under a Killing Moon". Graczowi będzie z pewnością nieprzerwanie towarzyszyć uczucie satysfakcji, bo rysunki wieloekranowych lokacji cieszą oko i, co tu owijać w bawełnę, są po prostu ładne. Przyczepić się natomiast w „Discworldzie" można na pewno do ścieżki dźwiękowej. Grającej w tle muzyczce bardzo niedaleko do przeciętnego pliku *.mid, nieliczne zaś efekty dźwiękowe niejednokrotnie nie są zsynchronizowane z przypisanymi doń wydarzeniami. Całość trzeba jednak ocenić zdecydowanie pozytywnie, bo mamy do czynienia z jedną z najlepszych przygodówek tego roku!

AKT I

Ponieważ zostałeś wezwany, niezwłocznie skieruj się do gabinetu rektora Niewidocznego Uniwersytetu, następnie zejdź na dół i z komórki weź miotłę. Wróć do własnego pokoju i używając miotły zbudź Bagaż, otwórz także szafę i wydobądź sakiewkę. Znajdujący się w Bagażu banan podaruj bibliotekarzowi zaś otrzymaną księgę zanieś rektorowi. Po kolejnej rektorowej przemowie Twym zadaniem okaże się zebranie pięciu wyszczególnionych w księdze przedmiotów.

KIJ ZGIEŁKLIWEJ TERMOTEURGII

Wymień swą miotłę na magiczną laskę Windle Poona, który sobie z niej strzela w jadalni. Siedzącego na dziedzińcu uczniaka spytaj jak otworzyć bramę i przy okazji podnieś wyczarowaną żabę.

ODDECH SMOKA (po prostu...)

Wejdź do Pałacu (po rozmowie z chroniącymi dostępu strażnikami) i zabierz z łazienki lustro. Skieruj się teraz do Alei. Z lustrem przy sobie stań na płycie-wyrzutni, po czym z dachów wdrap się na wieżę i zwróć nim uwagę smoka. Wracając zrzuć z dachów drabinę.

METALOWY POJEMNIK Z NAJWYTRZYMALSZEGO METALU ŻELAZAWEGO

Idź na Rynek, wejdź do Psychonaciągacza i porozmawiaj z trollem, wyjdź i wejdź ponownie, a będziesz mógł wziąć siatkę na motyle, którą schowasz sobie za pazuchę. Na tyłach Uniwersytetu przystaw do okna drabinę i złap w siatkę fruwające ciasto. Zejdź do kuchni i zabierz patelnię.

MAGICZNA SPIRALA NIEZAWODNEJ INDUKCJI

Pogadaj na Rynku z Urwisem, a nauczy Cię on jak zostać kieszonkowcem. Udaj się na Ulicę do fryzjera i spójrz na przedmiot, który trzyma on w ręku. Powiedz jego klientce, co myślisz o kręconych włosach, a lokówka powędruje do fryzjerskiej kieszeni, z której wyciągniesz ją dzięki świeżo nabytym zdolnościom, uprzednio zagadawszy właściciela.

MINIATUROWE STWORZONKO WIELKICH EMOCJI

Udaj się do Stadniny, zabierz z worka opartego o furmankę trochę kukurydzy i wrzuć do flaszki z wrzącym olejem w sklepie Alchemika w Alei. Chochlik z aparatu fotograficznego ucieknie do mysiej dziury. Wróć na Rynek, weź zgniły pomidor i ciśnij nim w zakutego w dyby poborcę podatków. Sięgnij po kolejny pomidor. Tym razem wyskoczy z niego robaczek, którego podnieś i uwiąż na sznurku dostępnym na Ulicy w sklepie z zabawkami. Tak skonstruowanej przynęty użyj na mysiej dziurze. ..

Zanieś rektorowi plon swych wysiłków... Po chwili, gnając przez ulice Ankh-Morpork z wykrywaczem złota pod pachą, obserwuj, w którym miejscu zaczną się z niego wydobywać zielone promienie a niechybnie odnajdziesz smocze legowisko...

AKT II

Doświadczenie życiowe podpowiada Rincewindowi, iż jeśli smok ma wysokość chaty, to raczej nie należy odrzucać jego propozycji. W związku z tym wypada się teraz rozejrzeć za magicznymi świecidełkami należącymi do członków złego Bractwa, które wezwało smoka poprzez wymiary do Ankh-Morpork.

Daj facetowi w Bibliotece wszystkie smocze skarby. Facet wyjmie z ucha złoty banan, który Ty przekażesz małpie. Małpa z wdzięczności otworzy wrota do przestrzeni L. Kiedy znajdziesz się już w przeszłości poczekaj na złodzieja, który wykradnie poradnik dotyczący wzywania smoków, a następnie rusz jego śladem, aby zobaczyć gdzie zaniesie skradzione dzieło. Gdy Kryjówka pojawi się już na mapie pójdź do parku, wsadź swemu przeszłemu sobie w buzię żabę, złap motylka w siatkę, pójdź na Ulicę i wypuść go na na rogu przy lampie. Wróć do teraźniejszości. Na Ulicy nieopodal wychodka będzie się suszyła szata mnicha. Weź ją i udaj się do Rozbitego Bębenka. Spójrz na butelkę wina, zamów je i zabierz szklankę. Wracaj do Kryjówki w przeszłości. Przekręć wylot rury przy drzwiach i zaczaj się na złodzieja. Gdy przyjdzie, przyłóż do rury szklankę i podsłuchaj hasło. Następnie wdziej szatę i sam wejdź do środka... Teraz wiesz kim są spiskowcy.

BŁAZEN

Idź do Psychonaciągacza. Zostaniesz poproszony na górę i wyjdziesz bogatszy o dwa kleksy. Będą to dla Ciebie swoiste przepustki do Pałacu Patrycjusza. Błaznującemu błaznowi włóż na głowę kubeł odpadów znaleziony na tyłach Uniwersytetu, a potem w łazience dolej mu płynu do kąpieli pochodzącego z Gospody i zabierz czapeczkę ze złotym dzwoneczkiem.

SZAMBELAN

Porozmawiaj z dziewczęciem u Psychonaciągacza – dostaniesz notkę. Kup u handlarza pączek i poczęstuj nim Szambelana. Ponownie ujrzysz go u fryzjera-dentysty. Daj dentyście notkę, a Szambelanowi używając dostępnej maszynerii wyrwij złoty ząb.

KOMINIARZ

Żołnierzom pilnującym bramy miasta zabierz materiały wybuchowe, a ze sklepu z zabawkami weź hogfathera. Tym ostatnim zapchaj komin na dachu w Alei, następnie zejdź do Alchemika, postaw beczkę prochu w kominku, a ze sznurka zrób lont. Wyjdź na zewnątrz i pod-









Discworld

pal zapałkami wziętym z Rozbitego Bębenka drugi koniec. Po chwili złota szczotka znajdzie się w Bagażu.

SPRZEDAWCA RYB

Idź do Rozbitego Bębenka i porozmawiaj tam z przestraszonym osobnikiem. Pójdź teraz do Gospody i zabierz z łóżka prześcieradło, następnie udaj się w to samo miejsce w przeszłości, włóż prześcieradło na głowę i sięgnij po leżące na nocnej szafce pudełko... Powróć na chwilę do teraźniejszości, aby zapytać się o młotek a następnie dokończ dzieła. Skorzystaj czym prędzej ze zdobytej właśnie przepustki: opuść miasto (za dnia oczywiście) i skieruj się do Mrocznego Lasu. W domku czarownicy przelej zawartość kotła do garnka, który możesz w przeszłości zabrać trollowi ze sklepu na rogu Ulicy.

Tym razem udaj się do Bębenka (przeszłość). Pokonwersuj z barbarzyńcami, a następnie spójrz na obraz wiszący za siedzącym w ich pobliżu osobnikiem... Po chwili, używając drabiny pozbaw bębenek pałki. Wróć do teraźniejszości, do jadalni w Niewidocznym Uniwersytecie i przywal pałką w olbrzymi gong. Zabierz pozostawione przez ucznia śliwki i odwiedź wreszcie sprzedawcę ryb. Spętaj sznurkiem leżącą na stoisku ośmiornicę, wrzuć ją do sedesu i przysyp kremem z garnka. Teraz wystarczy suszone śliwki położyć na kawiorze i zabranie złotego pasa będzie już tylko formalnością.

MASON

Idź na Rynek. Urwis nauczy Cię sekretnego uścisku ręki, jeśli udowodnisz mu, że jesteś prawdziwym mężczyzną. Zawędruj na chwilę do Pałacu i porozmawiaj z wieśniakiem, a potem cofnij się do przeszłości. Przeczytaj graffiti na drzwiach WC reklamujące usługi pewnej damy i zagląb się w Cienie. Po chwili zobaczysz faceta murującego ścianę złotą kielnią, zignoruj go na razie i dojdź do domu uciech. Gdy przedstawisz jej swoją sprawę Duża Sally rozkaże Ci przynieść mąkę (jest w uniwersyteckiej kuchnii), jajo (Przełęcz) oraz mleko (udaj się na Kraj Świata, potrząśnij palmą i posłuż się siatką, do mleka zaś dobierzesz się dziurawiąc skorupę orzecha śrubokrętem ze smoczej stodoły)... Na pamiątkę dostaniesz dość obszerne gacie. Pokaż je urwisowi, a on spełni swoją obietnicę. Przybij piątkę Murarzowi.

ZŁODZIEJ

Odwiedź Cienie za dnia i dojdź do Nory. Przerzuć do niej kładkę z drabiny i biustonosza. Sięgnij po złoty klucz, a gdy się nie uda potraktuj złodzieja piórkiem z Przełęczy.

Zanieś sześć błyskotek smokowi, który z wdzięczności obieca Ci, że umrzesz ostatni.

Skocz na Rynek. Kup od Wiedźmy dywan, a książkę buchnij gdy baba w wyniku konwersacji będzie czekała na Twój pocałunek. Przejdź jeszcze raz przestrzeń L i weź z półki czekający na złodzieja przewodnik dla wzywających smoki (zobacz co się stanie jeśli spróbujesz przemycić go do Teraźniejszości). Zamień książki okładkami i wsadź na miejsce tą niewłaściwą. Zmieniłeś przyszłość. Smoków niet.

AKT III

Rincewind nie jest może najzdolniejszym magiem, ale na pewno nie jest mniej chciwy niż pozostali z tej branży... To co wynikło z jego gorącego sporu z Patrycjuszem nie wydaje mu się do końca zrozumiale, faktem, któremu nie jest on jednak w stanie zaprzeczyć jest to, że owo coś jest czerwone, łuskowate, zieje ogniem i jest bardziej realne niżby Rincewind sobie tego życzył.

Informacje na temat przedmiotów właściwych bohaterom poza żołnierzem przy bramie posiadają: Duża Sally, Wykładowca Starożytnych Runów, Amazonka oraz dziadkowie na Rynku. Żołnierz może szybko skalkulować szanse powodzenia. Ciebie interesuje stosunek 1:1,000,000. Oto lista potrzebnych artefaktów:

KAMUFLAŻ

Szpachelką wziętą z uniwersyteckiej kuchni zeskrob kopeć z okopconej ściany w Cieniach.

MAGICZNY CZAR

Księga znajduje się w bibliotece – wystarczy jej dobrze poszukać.

MAGICZNY TALIZMAN

Idź do Alchemika i namów go by poszedł do stadniny. Gdy wyjdzie, weź aparat fotograficzny i udaj się tam za nim, aby spojrzeć na odsłoniętą reklamę na zderzaku furmanki. Pojawi się nowa lokacja. Złóż lady Ramkin pierwszą wizytę i zabierz smycz oraz gwóźdź, następnie ponownie zastukaj do drzwi i zanim właścicielka otworzy, leć szybko naokoło domu i ukradnij niebieską



DISCWORLD

PSYGNOSIS '95

LICOMP

PC CD

CENA: 104,00 zł

rozetkę. Tym razem wejście do Pałacu gwarantują kupione u Handlarza pijawki, tudzież torba, w której się znajdują – zejdź do lochu. Jest tam mysia dziura. Sprowokuj jej mieszkańca do wyjścia na spacer podsuwając mu uwiązanego na sznurku pijanego



robaka, którego dostaniesz zamawiając stojący za barmanem w Rozbitym Bębenku sok z klatchiańskiego kaktusa. Ze szczura wyjmij chochlika i wsadź do aparatu. Idź do chatki Wiedźmy, po włóczce dojdź do owcy, przyczep jej rozetkę i machnij zdjęcie. Zabierz także młotek. Zapytaj Nanny Ogg o eliksir prawdy. Każe Ci się ona ponownie pocałować. Aby zmusić się do tego czynu, musisz spróbować kremowego ciasta, które wydają za darmo ludzie Bractwa w Kryjówce. Weź sobie eliksir i ruszaj do Rozbitego Bębenka. Porozmawiaj tam z Chwalipiętą, a następnie dolej mu do kufla eliksiru i kontynuuj konwersację. Pamiętaj, że na słupie na gwoździu musi wisieć obrazek owcy oprawiony w ramki zdjęte z podobizny ośmiornicy, którą można zwinąć sprzedawcy ryb. Będziesz wiedział jak dojść do Gardzieli. Gdy spotkasz znajomego mnicha połóż na moście dywan. Wejdź do jaskini, uwiąż Bagaż na smyczy, a sobie załóż na oczy opaskę, która wisi na stojaku na kapelusze. Przy postumencie nabierz do woreczka piasku i zamień go z klejnotem. Oko Offlera należy do Ciebie!

WĄSY

Napełnij garnek wodą ze studni w Lasku i dodaj do tego mydła z łazienki w Gospodzie. Z łazienki pałacowej zabierz szczotkę, zanurz ją w mydlinach i przeczyść tabliczkę z numerem rejestracyjnym furmanki w stadninie. Przeczytaj co jest na niej napisane i pójdź do Alei. Na dachach, używając noża zabranego z nory złodzieja, zrzuć drabinę, a potem porozmawiaj z zabójcą. Udawszy się następnie na Rynek, będziesz mógł nożyczkami wziętymi z salonu fryzjerskiego odciąć ogon zakutemu w dyby osłu.

MIECZ ROBIĄCY 'TING'

Posługując się śrubokrętem odkręć korbkę od studni i zrób z niej użytek w zamkowym lochu rozciągając nieco Chucky'ego, aż wypadnie z niego miecz co robi 'ploink'. Teraz to tylko kwestia nastrojenia. Spytaj się żołnierza Marchewki, gdzie świadczą takie usługi i udaj się pod wskazany adres. W Kopalni krasnolud zażyczy sobie wina. Idź do Rozbitego Bębenka i popytaj barmana. Pomaszeruj do Gospody, spójrz na drzwi i namów czającego się za nimi Bogeymana, by zrobił w piwnicy rozróbę. Rusz jego śladem – teraz swobodnie będziesz mógł do kufla nalać wina z beczki. Zanieś je, rzecz jasna, krasnoludowi.

ZNAMIĘ PRZYRODZONE

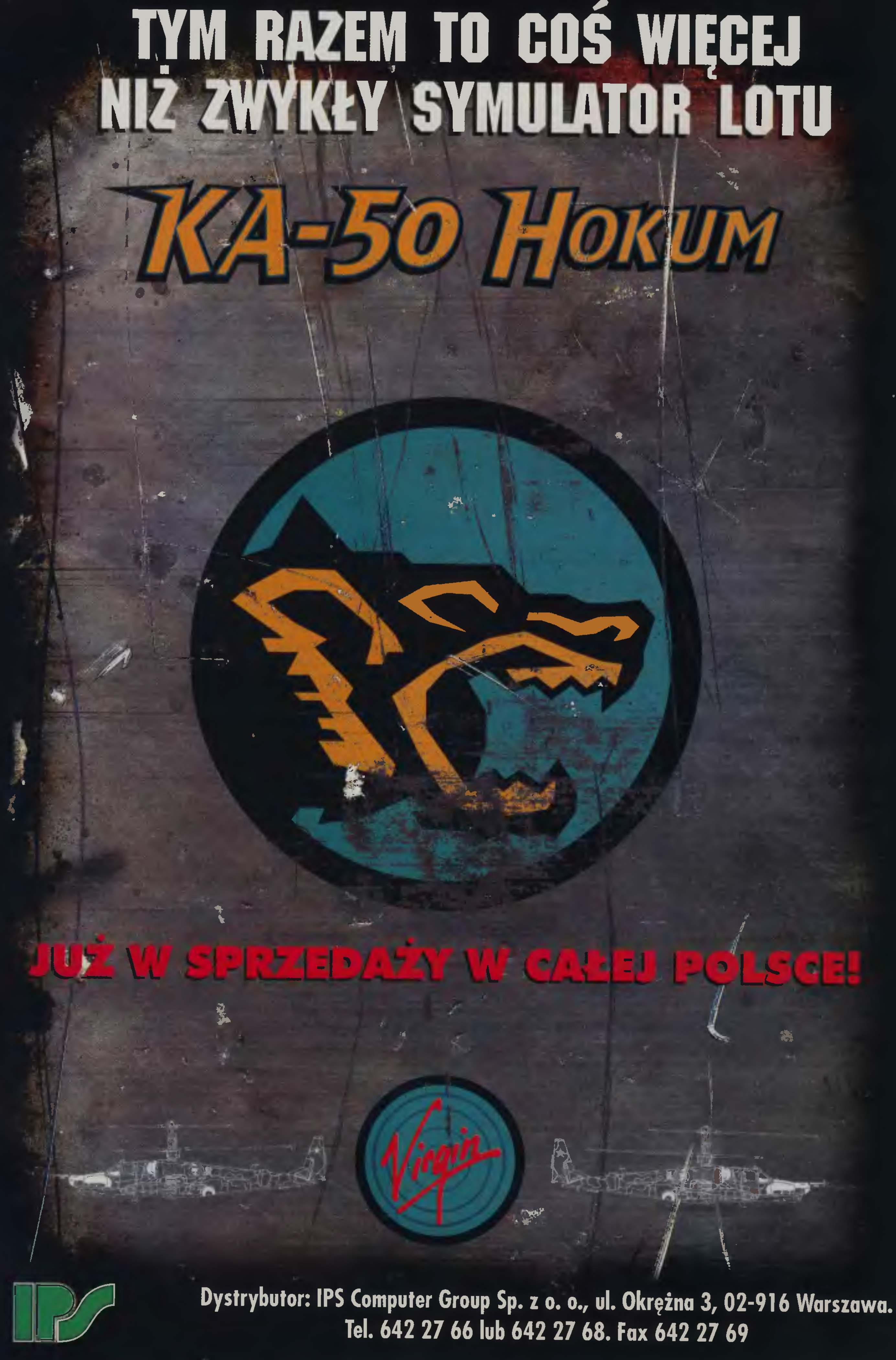
Z kościotrupa w lochu wyciągnij kość, podklej ją w sklepie z zabawkami i poczęstuj pieska przed Gospodą. Teraz możesz bez przeszkód porozmawiać z Marynarzem. Z jego gwizdka zrób użytek na Kraju Świata. Przyleci papuga, a Ty poczęstuj ją zapalonym crackerem. Żeby ją teraz wyłowić, potrzebujesz przedłużyć swą siatkę na motyle, a to sprawa dość złożona. Należy zapalić zapałkami niewyraźny kształt w komórce uniwersyteckiej i przy oświetleniu wziąć z półki krochmal. Z tyłów Uniwersytetu zabierz użyźniacz. Następnie na Rynku podnieś węża, który wypadnie z jajka. Węża potraktuj pierwszym i drugim, po czym całość wymień na będący aktualnie w posiadaniu Windle Poona najzwyklejszy kij od szczotki. Ten ostatni będzie odpowiednim przedłużaczem. Gwizdek spadł niestety poza Dysk – zabierz latarnię i na jej miejsce wsadź uprzednio dokładnie obejrzany magiczny kapelusz z gabinetu rektora. Korzystając z nie kończącego się łańcucha kolorowych chusteczek i białych królików opuść się na a'tuinową skorupę i podnieś swoją zgubę. Papugę wraz z gwizdkiem oddaj Marynarzowi i wypytaj skąd ma takie ładne tatuaże. Idź do reżysera filmowego (d. Psychonaciągacz), pogawędź z trollem, wyjdź i wejdź ponownie, by porozmawiać z dziewczęciem. Potem daj jej do podpisu zabraną od fryzjera książkę wizyt. Odnajdź go przy leśnej studni i pomachaj przed nosem podpisem ukochanej. W gabinecie zapytaj o tatuaż, a on poleci Ci usługi urwisa. Pogadaj ze szczeniakiem. Nic Ci to na razie nie da, lecz nie zrażaj się. Nożem odetnij gumowy pas maszyny byłego szambelana i z tym pasem wdrap się na wieżę, by na nim zeskoczyć i porwać upragnioną kalkomanię.

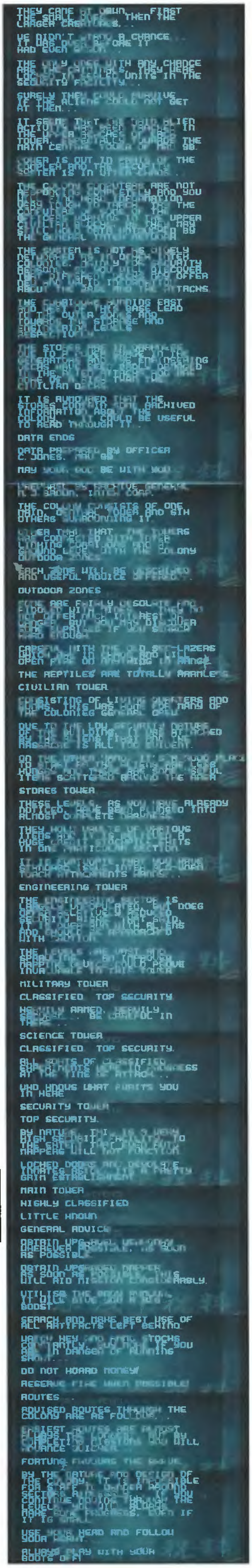
AKT IV

Zabierz kluczyk rozciągniętej na skale dziewicy i otwórz nim klatkę z bagiennymi smokami. Wewnątrz rozejrzyj się za M16. Pozostało pójść po amunicję tzn. węgle z Kopalni, kociołek Wiedźmy, węgle z Lochu i cracker. Po pierwszej wymianie ognia rzuć w smoka kremowym ciastem i podziwiaj zakończenie.

Dixie




TYM RAZEM TO COŚ WIĘCEJ
NIŻ ZWYKŁY SYMULATOR LOTU
KA-50 HOKUM
JUŻ W SPRZEDAŻY W CAŁEJ POLSCE!
Virgin
IPS
Dystrybutor: IPS Computer Group Sp. z o. o., ul. Okrężna 3, 02-916 Warszawa.
Tel. 642 27 66 lub 642 27 68. Fax 642 27 69









Ta gra miała już jakiś czas temu swoją wersję Amigową, a to co wydano ostatnio na PC to „tylko" konwersja. W styczniowym (?) numerze Emilus zajął się już tą grą, więc właściwie można by do niej nie wracać, jednak napiszę o niej parę słów jeszcze raz. Dlaczego? Ano z bardzo prozaicznego powodu – nie grałem w poprzednie podejścia do tematu Alien Breed-a, gra jest dla mnie całkiem nowa (no, może prawie całkiem, w końcu to nie pierwsza i zapewne nie ostatnia strzelanina z jaką mam w życiu do czynienia) a zapewne i dla sporego grona naszych czytelników. A więc – do dzieła!



TOWER ASSAULT

Najpierw kilka słów nie o samej grze, ale o legendzie – którą poznajemy oglądając kilkuminutowy film (z punktu widzenia pracy reżysera i kamerzysty świetny, o aktorstwie nie wspomnę, żeby nie zwymiotować między klawisze). Zlokalizowana na planecie Azarin 2E baza MRU 9B (nic nie zmyślam, trzymam się faktów) została napadnięta przez coś dziwnego, wcześniej nikomu nie znanego – jednym słowem, Alienów. Na pomoc leci USS cośtam (zapomniałem nazwy) z ekipą pierwszej klasy dupków na pokładzie – niemal wszyscy giną w najbardziej kretyńsko przeprowadzonej akcji z powietrza jaką w życiu widziałem. Został jeden, znaczy się – Ty, któremu przypada zaszczyt wybicia wszystkich obcych do nogi i ocalenia własnych czterech liter z pogromu.

W tym momencie zaczyna się strzelanina, nie taka banalna jakby się mogło wydawać. Do spenetrowania jest około pięćdziesięciu poziomów, na większości z nich można (a czasem trzeba) wykonać jakieś dodatkowe (poza przeżyciem i znalezieniem wyjścia) zadania, polegające na przykład na zniszczeniu wszystkich źródeł energii, wszystkich dział, albo wręcz przeciwnie – na uruchomieniu generatorów. Zwykle wystarczy cierpliwie połazić w tę i nazad strzelając do wszystkiego co się rusza i nie tylko, czasem jednak do swojej dyspozycji mamy tylko trzydzieści sekund po których wszystko, łącznie z nami, wylatuje w powietrze.

Na większości poziomów znajdują się – oprócz alienów a czasem i innych przeszkadzajek, jako że system ochronny bazy zwariował i usiłuje zniszczyć wszystko co się rusza (oprócz obcych niestety) – terminale Intexu. Intex to taka infostrada dalekiej przyszłości, w której można zdobyć informacje i zrobić zakupy – np. dokupić amunicji, zwiększyć średnicę giwery z której się korzysta, lub wręcz wymienić ją na coś skuteczniejszego. Na wszystko to potrzebne są niestety pieniądze, które należy zbierać w postaci porzuconych tu i ówdzie kart (powiedzmy, że kredytowych). Zbierać należy zresztą również amunicję, klucze i apteczki. Intex przydaje się również gdy klucze się skończą i bez następnych, niestety jednorazowych, ani rusz, lub do kupienia skanera pozwalającego na obejrzenie mapy okolicy trochę dalszej, niż siedemnaście kroków pingwina.

To właściwie wszystko, co należy wiedzieć o grze. Może jeszcze kilka drobiazgów i dobrych rad – niektóre drzwi są zabezpieczone lepiej od innych i do ich otwarcia potrzebne są klucze kolorowe, zwykle można je znaleźć na tym samym poziomie na którym są niezbędne. Apteczki pozwalają tylko na odtworzenie sił życiowych, żółte kółka z wykrzyknikiem – to dodatkowe życia. Włażenie w niezbyt dostępne miejsca może się skończyć ugrzęźnięciem, jako że gra nie jest wolna od byków, dotyczy to głównie (choć nie tylko) sektorów zewnętrznych. Na jednym z sektorów zewnętrznych warto wepchnąć się w prawy górny róg między skałki i miny (rozdeptując przynajmniej jedną) – pozwoli to na nieoczekiwaną teleportację, bardzo korzystną pod wieloma względami. Kamienie, które blokują wejście do góry (na północ) w pobliżu miejsca z którego zaczynamy, można zlikwidować włażąc na minę. Przed otwarciem drzwi warto się zastanowić, czy warto – czasem wyłącznie traci się klucz, nie zyskując nic w zamian. Do głównej wieży można wejść na kilka sposobów, najlepiej pchając się najpierw na samą górę któregoś z otaczających ją kompleksów.

To tyle samego opisu – reszta mięska znajduje się w rubryce o save-game-ach, do której koniecznie zajrzyjcie. Teraz będę chwilę narzekać. Otóż niestety gra jest cokolwiek niedorobiona. Po pierwsze bowiem, nie udaje się jej uruchomić na GUS-ie, mimo że teoretycznie taka możliwość istnieje, po drugie nie da się z niej wyjść do DOS-u (a przynajmniej nam się nie udało znaleźć takiej legalnej możliwości) bez resetowania komputera, po trzecie – mimo, że jest to wersja na CD, sprzedawana jest razem z tablicą kodów wydrukowanych według najlepszych wzorów Team 17, czyli czarnym błyszczącym na czarnym matowym. Ja rozumiem, że tego nie da się skserować, ale może lepiej jednak było w jakiś sposób sprawdzać, czy gra jest odpalana z oryginalnego CD i na tym oprzeć walkę z piractwem, bo zapalanie światła w celu wpisania kodu kiedy cała rodzina smacznie śpi jest niestety barbarzyństwem.

Te kilka drobnych uwag nie przeszkadza w tym, że miłośnicy porządnych strzelanin powinni być Tower Assault-em usatysfakcjonowani, jako że jest to kawał solidnej produkcji w najlepszym Amigowym stylu. Spróbować naprawdę warto.

Robaquez





Terminal Velocity



Trójwymiarowe strzelanki stają się powoli kanonem w świecie gier na peceta. Ich coraz większa doskonałość techniczna wynika w prostej linii z ekspresowego tempa rozwoju sprzętu. Ani się obejrzycie, jak za kilka lat obok joya będzie sobie spokojnie leżał hełm VR a pod dywanem wił się światłowód. To dopiero będzie zabawa. Wróćmy jednak do rzeczybardziej przyziemnych.

Terminal Velocity jest pierwszą grą opracowaną przez „odnogę" Apogee – 3D Realms. Chłopcy pracują już nad kilkoma następnymi projektami: „Ruins", „Shadow Warrior" i „Duke Nukem 3D", o których to tytułach w niedługim czasie może być głośno. Sama gra to mieszanka dwóch przebojów: Magic Carpet i Descent. Fabuła jest jak zwykle nieważna i nie należy się nią przejmować. Naszym zadaniem jest zajęcie miejsca za sterami futurystycznego myśliwca, który posiada bardzo wiele udogodnień, np. uderzenie z maksymalną prędkością w ziemię kończy się najwyżej lekkim zadrapaniem karoserii, zupełnie niezauważalne są efekty przeciążeń a skręty można wykonywać praktycznie w miejscu przy dowolnie dużych prędkościach.



Pomijając podobne mało ważne szczegóły, gra polega na lataniu i strzelaniu. Latać należy dookoła a strzelać do wszystkiego co się rusza. Każda misja ma wyznaczone cele których trzeba się pozbyć, oraz setki latających (samolociki) i jeżdżących (czołgi) paskudztw próbujących przeszkodzić w wykonaniu zadania. Obok latania nad powierzchnią planet, często przyjdzie wykonywać karkołomne ewolucje w podziemnych tunelach. Ten fragment gry to arcydzieło. Tunele można podziwiać całymi godzinami, tak ładnie wyglądają. Na ich końcach przeważnie siedzi BOSS. Jak sama nazwa wskazuje, jest on szefem i trudno go zniszczyć. Dla zajadłych nie ma jednak rzeczy niemożliwych i po kilku(set) próbach polegnie nawet BOSS (najpierw trzeba zniszczyć jego generatory tarcz). Ogólnie mówiąc, pomyślne dotarcie do końca poziomu jest zdecydowanie ułatwione przez obecność opcji Save, której brak dotkliwie odczuwali weterani Descent, Magic Carpet czy nawet Dark Forces.

Do orientacji w terenie służą „przyrządy" umieszczone w kokpicie. Najważniejsze z nich to: „odległościomierz od celu" (zaczynamy strzelać gdy cyferki osiągną wartość bliską stu), wskaźnik poziomu naladowania tarcz (złoty pasek, równoważny poziomowi żywotności statku), wskaźnik rozwijanej prędkości i wreszcie coś co autorzy nazwali „radarem" (chyba im palma odbiła). „Radar" służy do orientowania się w położeniu celu (koniec strzałki wskazuje właściwy kierunek) i jest naprawdę przydatny. Mniej ważne wskaźniki to: rodzaj broni, ilość amunicji czy informacja o sektorze w którym się aktualnie znajdujemy. Nie ma co rozpisywać się o klawiszologii – wszystko jest w detalach wyjaśnione w menu dostępnym po naciśnięciu F1. Polecam lekturę.



Kolejne poziomy BARDZO różnią się od siebie, całkowicie zmienione są tekstury i część przeciwników. Kiedy akcja przenosi się na nową planetę, rzeczywiście to widać. Pięknie wygląda lot w gwieździstą noc – przeciwnicy i przeszkody terenowe wyłaniają się z ciemności zamiast z lekkiej mgiełki, jaka towarzyszy nam na poprzednich levelach. Miodzio.







Dwa słowa o wymaganiach sprzętowych – bardzo duże. Na 4 MB RAM można program uruchomić, ale nikomu nie życzę grać w takiej konfiguracji. Minimum to jakieś 6 MB. Procesor wolniejszy niż 486-66 praktycznie nie nadaje się do zabawy. Na 486-33 jest za wolno pomimo wyłączenie absolutnie wszystkich detali. Za to na 486-100 gra chodzi zupełnie ładnie, chociaż bez rewelacji. Pentium recommended.

Wypada jeszcze rzucić słówko o muzyce – Rise Of The Triad grało pięknie na GUSie. Terminal Velocity ma karty wave table w głębokim poważaniu. Muzyka jest odgrywana w postaci zdigitalizowanych fragmentów i brzmi dokładnie tak samo na gravisie (SBOS konieczny) jak na zwykłym blasterze. Wadą takiego rozwiązania jest pożeranie przez muzykę sporej części zasobów systemowych, ale efekt jest dobry. Na blasterze wręcz rewelacyjny.

Po zarejestrowaniu opisywanej przeze mnie wersji shareware można grać w SVGA. Jeżeli zakupimy wersję CD, dostępne będą też bardzo szczegółowe tekstury. Jakoś nie mogę sobie wyobrazić gry w SVGA z włączonymi wszystkimi detalami. Może na Pentium 120? Powinno już być w miarę płynnie.

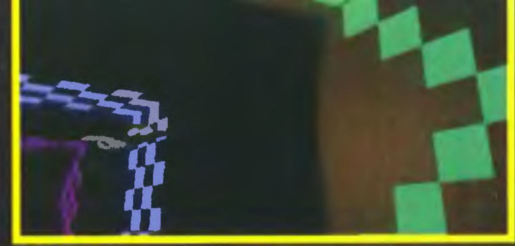
Podsumowując, mogę śmiało polecić Terminal Velocity każdemu osobnikowi lubiącemu sobie trochę postrzelać. Muszę wprawdzie przestrzec, że TV nie jest nawet w części tak wciągająca jak Magic Carpet, za to pozwala wykańczać kumpli przez modem...

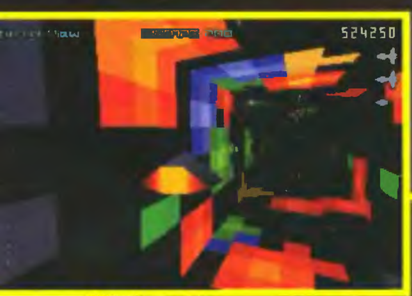
ROOSHKEEN



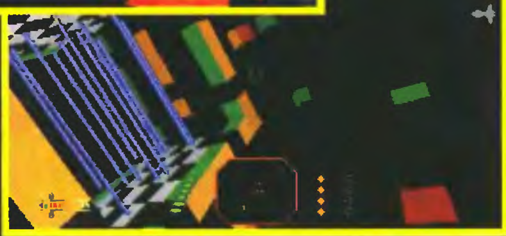














Pyrotechnica

PYROTECHNICA

PSYGNOSIS '95

LICOMP

PC CD

CENA: 91,50 zł

Właściwie to to jest zwykła strzelanka, niczym specjalnym nie wyróżniająca się spośród wielu innych. Trzeba latać, strzelać, rozwalać, dolatywać do końca etapu i zaczynać następny, po drodze zbierając różnego rodzaju bonusy i uwalniając więzionych jeńców. Brzmi znajomo? Ja myślę, ale każdy temat, nawet oklepany, można na tyle ładnie zapakować, żeby jeszcze raz z powodzeniem sprzedać go jako hit.

Teraz będzie trochę do śmiechu, czyli zajmiemy się legendą, którą znalazłem w materiałach prasowych z ECTS-u - a wynika z nich taka mniej więcej historyjka (tłumaczę w locie, więc wybaczcie mi niedociągnięcia gramatyczne): Mamy rok 2112. Międzyplanetarne poszukiwania ujawniły, że głęboko we wnętrzu gwiazd ukryte zostały kapsuły z informacjami, pozostawionymi tam przez dawno wymarłe cywilizacje. Problem w tym, że dawno wymarłe cywilizacje pozostawiły strażników, pilnujących tej ukrytej wiedzy za wszelką cenę i bez litości. Grupka poszukiwaczy została uwięziona we wnętrzu Halls of Fire (sami sobie przetłumaczcie) w pobliżu centrum masywnej Red Star i potrzebuje pomocy. Oto Twoja rola!

Uff – naprawdę ani słowa nie wymyśliłem – wszystko jest niemal słowo w słowo przetłumaczone z materiałów prasowych Psygnosis. Po takim wstępie ręce same łapią za joystick (albo klawisze, które ja osobiście preferuję).

A gra jest fajna, ale trochę dziwna. Fajna, bo jest to kawał strzelanki, w której latając statkiem po ciemnych kazamatach trzeba się nieźle nawywijać, żeby dopiąć swego. Dziwna, bo na wolnych komputerach stoi, na średnich pełznie, i dopiero na w miarę szybkich (486/50) staje się znośna. Co więcej, do jej działania potrzebne jest pełne 486DX, jako że bez koprocesora nie da się pograć – gra albo nie rusza, albo na emulatorach programowych wlecze się jak nieszczęście. Dziwność polega na tym, że jakość obrazu nijak nie tłumaczy takiej dużej potrzeby mocy obliczeniowej.

Pilotowany przez nas statek, jak przystało na hiper maszynę przyszłości, wyposażony jest w miotacz czegoś tam (lasery, masery, szmajsery i bita śmietana) oraz w wyrzutnię czegoś tu (rakiety, pakiety, makiety i rodzynki do śmietany). Miotacz służy do strzelania na wprost, wyrzutnia wprawdzie wyrzuca prosto przed siebie, ale wyrzucone pociski zwykle usiłują pogonić cel i starają się lecieć za nim. Skojarzenia z rakietami samonaprowadzającymi i współczesną techniką wojskową są jak najbardziej na miejscu, zwłaszcza, że nasz statek został również wyposażony w wyrzutnie czegoś zakłócającego pociski (rakiety) przeciwnika – obsługiwane nomen omen klawiszami F i C.

Na początku każdego poziomu odbywa się krótka prezentacja jego mapy i zadań (czyli lista skrzydłowych do uwolnienia). Mapa jest beznadziejna i praktycznie nie nadaje się do użytku, a w każdym bądź razie nie da się za jej pomocą zorientować gdzie lecieć dalej. Przy okazji dowiadujemy się, gdzie znajdują się bonusy – czyli miejsca, w których po przeleceniu przez kolorową rozetę można na minutę pięciokrotnie zwiększyć siłę swego ognia (albo prędkość, z jaką stygną/są ładowane miotacze, sprawa nie jest jasna), przemnożyć przez pięć liczbę zdobywanych punktów bądź też zwiększyć moc osłon (zgadnijcie, ile razy). Podczas poprawiania osłon następuje też naprawienie naszego statku. Od razu też dowiadujemy się, gdzie jest wyjście z poziomu i w którym miejscu znajduje się źródło energii bez którego zniszczenia nie ma co marzyć o przejściu dalej. Wszystko razem jest tak klasyczne w pomyśle, że aż strach.

Teraz będzie o grafice. Jak już napisałem wcześniej, po grze nie widać na co idzie cała ta moc obliczeniowa. Nie znaczy to, że grafika jest marna, jest raczej maksymalnie uproszczona i bardzo umowna, przynajmniej jak chodzi o sposób rysowania ścian (a że można to zrobić znacznie lepiej wykorzystując moc procesora przekonaliśmy się grając w Descenta). Praktycznie całe ściany są czarne, za wyjątkiem niektórych ich kawałków – jest ich jednak tylko tyle, ile trzeba, by można było sobie wyobrazić całość. Swoją drogą – w katalogach L1, L2 itd. znajdują się wzory ścian, jakie będą rysowane, można próbować pobawić się samemu i co nieco je zmodyfikować.

Niektóre rzeczy są zrobione bardzo fajnie – kiedy strzelamy i nasze pociski (rakiety) lecą w stronę przeciwnika, ściany obok których przelatują rozbłyskują na chwilę odpowiednim kolorem. To samo zresztą dzieje się gdy to do nas strzelają, albo gdy trafimy w ścianę. Efekty zmiany oświetlenia widać również po wszelkich latających obiektach, obok których coś przelatuje lub wybucha. Skrzydłowi po ich uwolnieniu zaczynają brać czynny udział w walce – i są pieruńsko skuteczni, na tyle, że często nie zostawiają nic do rozwalenia po wleceniu do kolejnego pomieszczenia.

Czas na podsumowanie. Choć trochę się zawiodłem stroną techniczną (można było wycisnąć z peceta dużo więcej), Pyrotechnica wciągnęła mnie na kilkanaście godzin. Być może stało się tak właśnie dzięki tej surowej grafice – bardzo precyzyjnie zarysowującej kształty, a równocześnie pozostawiającej dużo miejsca dla wyobraźni (ale mi się napisało – ale to prawda). Może niezbyt gorąco, ale z czystym sumieniem polecam – zwłaszcza posiadaczom szybkich maszyn.

Robaquez

P.S. Zajrzyjcie do Savegame'ów!

Iron Assault





IRON ASSAULT

VIRGIN '95

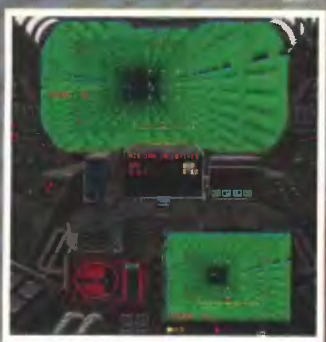
CD-PROJEKT

PC CD

CENA: 105,00 zł

Po pojawieniu się DOOM-a zastosowana przy jego pisaniu technologia zafascynowała masę programistów, którzy wyprodukowali kilka albo i kilkanaście gier wyraźnie nawiązujących grafiką i enginem do swego przodka. W części przypadków różnice dotyczyły niemal wyłącznie legendy (Heretic, Dark Forces) w niektórych jednak szły znacznie dalej i gra usiłowała udawać coś zupełnie nowego. Tak było z Quarantine, tak samo jest z Iron Assault.

Tym razem los rzuca nas do kabiny robota bojowego (coś jakby już kiedyś...) w której przyjdzie nam wypełnić kilkadziesiąt misji walcząc w szeregach rebelii przeciwko bliżej nieokreślonym siłom totalitarnym. Początkowo misje wypełniamy w pojedynkę, potem zaczynamy dowodzić szwadronem składającym się z kilku robotów. Ot – właściwie to wszystko, co można o tej grze napisać, zwłaszcza że nie jest to żadna rewelacja. Ponieważ jednak skończyłem dwadzieścia misji licząc na to, że dalej będzie fajniej, napiszę jeszcze trochę.



Zaczynamy sterując lekkim robotem bojowym w Ameryce Północnej, by w miarę rozwoju akcji przenieść się do Europy i za stery robota początkowo średniego a następnie ciężkiego. Misje odbywają się w miastach, górach, na terenach arktycznych (a w każdym bądź razie białych od śniegu) i przynajmniej raz na platformie wiertniczej. Nie wiedzieć czemu tereny arktyczne występują głównie w Europie a miasta głównie w Stanach Zjednoczonych, być może jest to informacja o wiedzy geograficznej autorów programu. Również w miarę rozwoju akcji pojawiają się nowe rodzaje uzbrojenia – nowe typy rakiet, o coraz większej donośności, celności i sile rażenia.

Akcja zazwyczaj składa się z dwóch części – jedna, to wybicie wszystkiego co się rusza na powierzchni ziemi, druga, to wejście do znajdującej się gdzieś na mapie bazy i wybicie tam wszystkiego – połączone zwykle z zabraniem więźniów, skrzyń albo zniszczeniem czegoś.

Doświadczenie szybko mnie nauczyło,że najlepszym sposobem walki jest użycie pocisków kierowanych i rozwalanie przeciwnika z jak największej odległości, najlepiej równej zasięgowi rakiet. Co innego gdy przychodzi do zwarcia na terenie baz – w ich ciasnocie najlepiej sprawdzają się wyrzucane szybko pociski niekierowane o jak największej sile rażenia.

To właściwie wszystko – gra jest raczej średnia niż dobra i po kilku misjach staje się trochę nudna, głównie ze względu na schematyczność kolejnych akcji i postępowania przeciwnika.

Robaquez







RUFF'N'TUMBLE

RENEGADE '94

AMIGA

W nawale istniejących na naszym rynku strzelanek trudno wybrać coś dobrego. Wiele produktów kusi wspaniałymi intrami, lecz gdy zaczyna się w nie grać okazują się przereklamowane. Gra jest nudząca, na ekranie nic ciekawego się nie dzieje...

Jednak wśród tego gąszczu znajdują się prawdziwe perełki – gry, które wciągają po chwili i nie pozwalają oderwać się od komputera. Do takich właśnie należy Ruff and Tumble. W grze tej biegasz sobie ludkiem nazywającym się Ruff Rogers. Twoim zadaniem jest jedynie przechodzenie plansz (po co szukać w tym jakiegoś głębszego sensu).

W każdej planszy musisz dojść do wyjścia. Może się to wydawać proste, lecz po drodze do niego spotkasz masę przeciwników, wychodzących z zakopanych w ziemi maszyn. Jeśli maszyna miga, to ktoś z niej zaraz wyjdzie. Jeśli nie miga – nie ma stracha, możesz spokojnie przejść.

Wrogowie, pojawiający się na Twojej drodze chcą Cię koniecznie zabić (dziwne, co?) Mają na to dwie metody. Pierwsza, najbardziej rozpowszechniona, polega na kontakcie bezpośrednim z żywą siłą wroga (w tym wypadku – Ciebie). Kontakt taki kończy się zazwyczaj utraceniem przez Ciebie części energii. Oprócz tego niektórzy (ci bardziej wredni) przeciwnicy wyposażeni są w broń, z której mogą do Ciebie strzelać jak – za przeproszeniem – snajper w Sarajewie. Oddzielną grupą wrogów są helikoptery – te nie powstają w żadnych urządzeniach a jedynie unoszą się w powietrzu. Powinieneś na nie szczególnie uważać.



Jedynym sposobem na dłuższe przeżycie jest zniszczenie przeciwnika zanim on to zrobi z Tobą. Standardowo jesteś wyposażony w karabin maszynowy z niewyczerpaną ilością amunicji. Ta broń ma dwie podstawowe wady: po pierwsze, jej siła ognia nie jest zbyt imponująca i do niektórych przeciwników będziesz musiał długo strzelać zanim zejdą z tego świata. Po drugie, karabin ten ma skłonności do przegrzewania się. Jeśli coś takiego Ci się zdarzy (a jest to pewne), puść spust swojej jęczącej broni, a po chwili jej stan powróci do normy.

Na swojej drodze uda Ci się znaleźć inne dużo lepsze bronie. Charakteryzują one się dużo większą siłą ognia. Skrajnym wypadkiem jest tu wyrzutnia rakiet – jedna rakieta zabije prawie każdego, w kogo trafi. Niestety, bronie te bardzo szybko się zużywają i musisz znów używać standardowej giwery kal. 7,6.

Oprócz wrogów dotarcie do wyjścia utrudniają Ci przeszkody terenowe. Najważniejszą z nich jest bariera energetyczna. Aby się przez nią przedostać musisz znaleźć klucz i włożyć go do znajdującego się w pobliżu bariery zamka. Gdy to zrobisz bariera zniknie i będziesz mógł bezpiecznie przejść.

Po opuszczeniu planszy dostaniesz premię punktową za zabicie wszystkich przeciwników i przejdziesz dalej.

Dodatkowym urozmaiceniem jest wielki przeciwnik pojawiający się co czwarty poziom. Po jego pokonaniu (co nie będzie takie proste) otrzymasz kod, pozwalający na kontynuowanie gry z tego miejsca.

Ferion



Zacząłem się kilka dni temu zastanawiać nad tym, co powinien wiedzieć i umieć dyplomowany gracz. Powinien ponad wszelką wątpliwość znać kilkadziesiąt, jeśli nie kilkaset gier i to nie tylko z nazwy – powinien nad nimi posiedzieć. Bez wątpienia przydadzą mu się pewne podsta-

Uniwersytet GRACZA

wowe informacje o tym, jak się pisze programy – żeby mógł docenić to, co udało się wycisnąć z komputera. Powinien też umieć dać sobie radę ze skonfigurowaniem swojej maszyny tak, żeby móc na niej odpalić grę wymagającą więcej pamięci niż inne, by zmusić do współpracy z grą niestandardowo skonfigurowaną kartę muzyczną, że już o instalacji tej karty nie wspomnę. Nie od rzeczy też jest znać przynajmniej dwa komputery, być co nieco oblatanym w historii, ekonomii, samolotach myśliwskich, taktyce, strategii – i do tego wszystkiego mieć jeszcze palce i ręce sprawne jak pierwszy skrzypek Filharmonii Wiedeńskiej. Wymagania, którym w pojedynkę nie sprostałby żaden z osobników redagujących Top Secret; dlatego robimy pismo w kilka osób.

Skoro jednak już z grubsza wiadomo, czego należy się spodziewać po dyplomowanym graczu (nieważne na razie kto, komu i za co taki dyplom by wydał), doszedłem do dosyć prostego wniosku – należy założyć szkołę. Nie jakąś tam zawodówkę, czy nawet technikum, w końcu nie chodzi o przyuczenie do zawodu, ale o wykształcenie kadr, mogących w przyszłości postawić granie w Polsce na znacznie wyższym poziomie niż dzisiejszy. Nie, poziom kształcenia, który jest tu potrzebny, przeskakuje nawet szkoły pomaturalne. Tu jest potrzebny

UNIWERSYTET GRACZA,
którego otwarcie niniejszym uroczyście oznajmiam.

Ponieważ ze wstępu już w jakiś sposób wynika, czym mamy się zamiar zajmować, nie będę powtarzać listy tematów od której zacząłem, za to napiszę jak to sobie wyobrażam – otóż postaramy się przez najbliższe miesiące zamieszczać na naszych łamach teksty wykładów, o których przygotowanie poprosimy kilka osób wiedzących, o co w tych grach, w tym sprzęcie i w tym programowaniu chodzi. Część tematów już się na naszych łamach przewijala (na przykład grzebanie w savegamach, albo korzystanie z Action-Replay-a czy Game Wizarda), jednak nie zrażając się tym spróbujemy jeszcze raz – w końcu nie wszyscy musieli czytać, co napisali półtora roku temu nieodżałowani Alex z Gawronem, nieprawdaż?

Zaczniemy dzisiaj krótkim wykładem o...

GRZE KOMPUTEROWEJ
jako takiej. Bo w końcu co to jest takiego – gra komputerowa? Sam nie bardzo umiałem odpowiedzieć w pierwszej chwili na to pytanie, postanowiłem więc pogrzebać po wszystkich możliwych książkach jakie znalazłem u siebie i u rodziny po domach, licząc na to, że z różnych źródeł uda się wybrać to co istotne, żeby utworzyć własną definicję.

Zacząłem od czterotomowej encyklopedii PWN (tej z 1974 roku). Hasła gra... nie było. Wziąłem Małą Encyklopedię Powszechną z 1959 r. Efekt ten sam – hasła nie ma. Jednak już w Encyklopedii Popularnej PWN (1986 r.) grę zdefiniowano jako „czynność rozrywkową o ustalonych regułach, której wynik powoduje obowiązek świadczenia na rzecz wygrywającego". Z punktu widzenia prawa tak to wygląda, ale z naszego to niezupełnie to, a właściwie zupełnie nie to, czego szukamy... Co najwyżej początek tej definicji – „czynność rozrywkowa o ustalonych regułach" – mówi o tym, co istotne.

Wydany przez to samo wydawnictwo Leksykon z 1972 roku zawierał dokładnie takie samo hasło (słowo w słowo, ktoś musiał dwa razy wziąć pieniądze za tę samą robotę!), jednak obok było drugie – „rozgrywka prowadzona między zawodnikami lub zespołami wg zasad określonych regulaminem danej dyscypliny". Z tej definicji da się wykorzystać jeszcze mniej niż z poprzedniej, jako że nie bardzo wiem, co można nazwać regulaminem w przypadku przygodówki albo symulatora lotu. Poza tym – we wszystkich tych definicjach ani śladu komputera!

Następny strzal był z grubej rury – sięgnąłem po książkę o teorii gier (to taki bardzo poważny i nastroszony wzorami dział matematyki, może kiedyś mu się trochę przyjrzymy z czystej ciekawości). Dopiero tu zaczęły się schody. Okazało się bowiem, że przez n-osobową grę w postaci ekstensywnej rozumie się:

a) drzewo topologiczne Γ z wyróżnionym wierzchołkiem A, nazywanym punktem początkowym Γ.

b) funkcję, nazywaną funkcją wypłaty, która przyporządkowuje każdemu wierzchołkowi końcowemu Γ pewien wektor n-wymiarowy...

i tak dalej. Podobnych punktów (zaczynających się tak brzydkimi słowami jak „podrozbicie zbiorów") jest jeszcze cztery – a jest to tylko i wyłącznie definicja gier ekstensywnych, a gdzie gry izomorficzne, kooperacyjne, że już nie wspomnę o różniczkowych czy stochastycznych z continuum graczy? Chyba znowu nie uda się stąd nic wycisnąć.

Usiłowałem jeszcze ratować sytuację amerykańskim słownikiem Webstera. Tam wreszcie trafiłem na elementy, które są dla nas istotne – gra jest tam bowiem opisana jako „dowolna forma zabawy, zażywania przyjemności, rekreacji..."

Po dłuższych przemyśleniach, na które niestety nie ma tu miejsca (a szkoda, każdy lubi sobie czasem pofilozofować) stworzyłem definicję gry (już ściśle komputerowej), którą będziemy się posługiwać. Definicja ta brzmi:

Gra komputerowa – każdy interakcyjny program komputerowy, którego używanie pozwala zażyć przyjemności i wypełnić czas wolny.

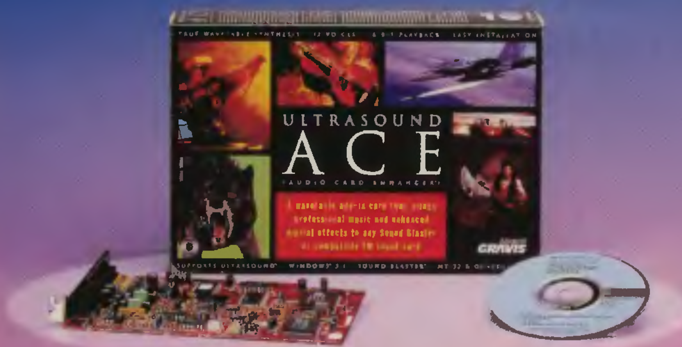
Definicja ta jest niezwykle szeroka – co tylko podnosi jej użyteczność. Wymóg interakcyjności odcina w przedbiegach wszelkie dema, które wprawdzie również służą wyłącznie sprawianiu przyjemności, jednak jest to przyjemność bierna. Druga część definicji – ta o zażywaniu przyjemności i marnowaniu czasu – podkreśla dwa najbardziej istotne z punktu widzenia gracza elementy i pozwala na zaliczenie do gier komputerowych również Turbo Pascala – pod warunkiem, że pisze się za jego pomocą coś absolutnie nieprzydatnego.

Będę szczery – jestem z tej definicji niezwykle dumny. W trzynastu słowach udało mi się w niej zawrzeć wszystko to, co istotne. Przemyślcie sobie te trzynaście słów i napiszcie do nas, co o nich myślicie. Jeżli Wasze opinie będą pozytywne, poprosimy redaktorów z PWN o włączenie hasła **Gry Komputerowe** do następnych wydań ich leksykonów i encyklopedii.

Borek

JAKOŚĆ
STANDARD
ORYGINAŁ

Advanced
GRAVIS



UltraSound ACE – dla graczy

Zapewnia wyjątkowo czyste brzmienie w każdej nowej grze dzięki:

- 32-głosowej syntezie wavetable
- 16-bitowej (44.1 kHz) jakości odtwarzania dźwięku
- 512 kB pamięci RAM dla próbek, rozszerzalnej do 1 MB
- wymiennemu zestawowi 192 brzmień instrumentów General MIDI
- możliwości współdziałania z dowolną 8- i 16-bitową kartą dźwiękową

Działa z programami dla:

- UltraSound, Windows 3.1, SoundBlaster, MT-32, General MIDI.

NOWOŚĆ



UltraSound – dla wszystkich

Stanowi najpopularniejszy standard kart muzycznych z syntezą wavetable:

- 32-głosowa synteza dźwięku z pamięci RAM
- 16-bitowe (44.1 kHz) odtwarzanie z jakością płyty CD
- 8-bitowe (44.1 kHz) nagrywanie stereo
- 256 kB pamięci RAM, rozszerzalne do 1 MB
- 192 brzmienia General MIDI (ponad 5.6 MB próbek!)
- kalibrowane złącze joysticka

Kompatybilna z AdLib, SoundBlaster, Roland MT-32 i Sound Canvas oraz Windows 3.1 i General MIDI



UltraSound MAX – dla maxymalistów

Zaspokaja oczekiwania nawet najbardziej wybrednego multimediomana oferując wszystko to, co UltraSound oraz dodatkowo:

- 16-bitowe (48 kHz) nagrywanie i odtwarzanie dźwięku z jakością magnetofonu cyfrowego DAT
- procesor sygnałowy DDSP do kompresji sygnału audio
- 512 kB pamięci RAM, rozszerzalne do 1 MB
- 3 złącza do czytników CD-ROM: Sony, Mitsumi, Panasonic

PMC – Personal Multimedia Computers Sp. z o.o.
00-118 Warszawa, Emilii Plater 47
tel: (0-22) 261889, 279230, 279238
fax: 279572

PŁYTA CD-ROM
3 LATA GWARANCJI
POLSKA INSTRUKCJA

Lost Eden













Dawno, dawno temu, w dwudziestym ósmym TS-ie pojawił się pierwszy przystojny trzyrogi triceratops, a Emilus zapowiedział rychłe nadejście następnych. Mijały jednak miesiące, a kolejne wieści z „Utraconego Edenu" nie nadchodziły. Przeszło rok musiał minąć od wypuszczenia przez Virgin/Cryo bajecznego dema zanim gra ujrzała wreszcie światło dzienne.

Na początek kilka słów o tym, w co i po co się gra.

„Lost Eden" to, według jego twórców, skrzyżowanie przygody ze strategią, co całkiem słusznie może budzić skojarzenia z „Dune", bowiem obie gry tworzyli Ci sami panowie. Historia nasza dzieje się w czasach, gdy ludzie i dinozaury wspólnie zamieszkiwali ten świat, zwany wówczas Edenem. Wydarzenia relacjonuje jako swoje prywatne wspomnienie stary pterodaktyl Eloi. Za młodu fruwał tu i tam, toteż niejedno widział i wiele może opowiedzieć. Najwspanialszą opowieścią, którą zna, jest ta o księciu Adamie z Mo. Tak się składa, że rola wspomnianego księcia przypada Tobie i musisz całą historię doprowadzić do szczęśliwego końca.

Przygoda rozpoczyna się w dniu, kiedy osiągnąłeś wiek męski. Eloi przybywa do Cytadeli Mo przynosząc ponure wieści o ostatnim uderzeniu Tyranosaurusów, rasy żądnej krwi i dominacji nad całym Edenem. Twój Tatuś, król Gregor, nie wierzy w możliwość czynnego przeciwstawienia się agresorom i ich przerażającemu wodzowi o ksywie Moorkus Rex. Nie podzielasz ojcowskiej opinii i pod wpływem paru światłych, gadających po ludzku dinozaurów postanawiasz nie zasypiać gruszek w popiele, jeno znaleźć jakowyś sposób na powstrzymanie przeciwnika. Twój dom, cytadela Mo, jest jedyną tego rodzaju fortecą w całym Edenie, potężną warownią, zdolną oprzeć się atakom hord Tyranów. Nikt jednak już nie wie jak budowało się owe cuda architektury, masywne kolosy, przy których apatosaurus wydawał się zwykłą jaszczurką. Sekret budowniczych poszedł w zapomnienie. Żaden to jednak dla Ciebie problem, wkrótce poznajesz tajemnicę i wyruszasz w teren ze świętą misją budowania cytadel gdzie popadnie, na złość Moorkusowi i jego jaszczurom. Eskalacja konfliktu jest ogólnoświatowa, siły uciskanych dinozaurów, ludzi, półludzi i nie-ludzi jednoczą się przeciw wspólnemu wrogowi...

Tym, co natychmiast zwróci uwagę każdego, kto ujrzy „Lost Eden" jest grafika. Sceny, które się ogląda, są wspaniałe, a praca kamery, która wykonuje fantastyczne najazdy, rewelacyjna. Największe wrażenie robią oczywiście dinozaury. Wszak cała gra jest jedynie pretekstem do ich pokazania. To, co widzimy jest niezwykle przekonywające, momentami zaś bliskie realizmowi animacji z „Jurassic Park". Widząc majestatycznie poruszające się giganty starego świata nietrudno najzwyczajniej w świecie się wzruszyć.

W obrębie Cytadeli poruszasz się posuwiście, acz po wytyczonym torze jak w „The Seventh Guest". Później, w dolinach, które odwiedzisz, częściej oglądać będziesz statyczne widoki krajobrazu, filmy zaś będą się pojawiać przy spotkaniach z mieszkańcami danej lokacji oraz przy zapierających dech w piersiach podróżach między dolinami. Narzucają się tu częste porównania z „Dragon Lore", którą to grę stworzył ten sam team programistów.

Okazuje się jednak, że w graficznych wspaniałościach „Lost Eden" można znaleźć usterki i to usterki dość denerwujące. Nie licują mianowicie z perfekcyjnymi renderingami dinozaurów rysunki postaci, które towarzyszą wyprawie Adama. Większość z nich jest brzydka, nieprzekonująca (wyjątkiem jest być może Monk) i sprawia wrażenie namalowanych od niechcenia. Kontrast po prostu kłuje w oczy, o ileż bardziej odpowiednie byłyby podkolorowane zdjęcia, tak jak to w sposób genialnie zadowalający uczyniono w starzejącej się już przecież RPG „Betrayal at Krondor". Szczytem wszystkiego jest jednak to, że mamy się utożsamiać z człowiekiem, który wygląda jak byle jaki bubek.

Czas wrócić jednak do entuzjastycznych pochwał – „Lost Eden" to sześćdziesiąt minut najwyższej jakości muzyki. Tego soundtracku słucha się dla przyjemności, nawet gdy grę się dawno ukończyło. Każdej dolinie i ważniejszej lokacji towarzyszy efektowna ścieżka dźwiękowa. Do najlepszych z pewnością należą tematy Shandovra i Moorkus's Lair... no i oczywiście Chaamar... Tak, w Mo też gra przyjemna muzyczka... lista jest długa i prawdopodobnie kończy się na ostatnim oferowanym przez grę utworze. Gdy czar tej muzyki opanuje Was całkowicie, nietrudno będzie Wam dostrzec poważną wadę tego wydawnictwa – brak osobnego kompaktu audio...

„Lost Eden" nie zostanie jednak obwołany przebojem.

W lewym rogu pudełka jest taki mały prostokącik, w nim zaś napisano o grze bardzo smutną prawdę: KIDS TO ADULTS, AGES 6+. A wniosek jest z tego, drogie Panie i drodzy Panowie taki, że najmłodsi będą grali i się zachwycali, a nam, nieco starszym pozostanie się trochę pozachwycać i już. Grę bowiem przeciętny przygodówkowiec zakończy nie śpiesząc się zbytnio, a przerywając działalność na posiłki i różne takie, w czasie od południa do wieczora, znając zaś rozwiązanie – kilkakrotnie szybciej. To właśnie dlatego do recenzji tej nie jest dołączony solution. Puzzle... Tak jakby ich nie było. Wszystko banalne, aż żal serce ściska (porównajmy teraz opłacalność ewentualnej inwestycji: „Discworld" – grasz miesiąc, za dzień łamania głowy płacisz circa 4 zł, „Lost Eden" – za dzień płacisz tyle, że aż strach). To, że w zamyśle jej twórców gra przeznaczona została dla najmłodszych wyłazi, żeby nie powiedzieć wypełza, nie tylko ze słabego „zapuzzlowania". Dialogi są dosyć infantylne, zaś sama akcja przebiega gładko, bez nagłych, zaskakujących zwrotów, czy też jakiejś intrygi lub zdrady, o które aż się prosi. Zbyt proste, zbyt krótkie...

Chwalić tę grę trzeba i ganić jednocześnie. Z nie wspomnianych jeszcze zalet podkreślić należy perfekcyjne zsynchronizowanie ruchu ust postaci z ich wypowiedziami (wykonanie tego w „Dragon Lore" było katastrofalne, a ściśle mówiąc w ogóle się tym nie przejęto), prosty interfejs użytkownika oraz wygodną możliwość odtworzenia kilkudziesięciu ostatnich dialogów. Wady... cóż.

„Lost Eden" będzie idealnym nabytkiem dla młodych lub początkujących przygodówkowców, dla tych, co lubią chwalić się przed znajomymi (któż nie lubi!) możliwościami swego sprzętu – w tym wypadku rzeczywiście jest czym, oraz dla tych, którzy nazajutrz kupią grę następną...

Dixie







Kingdom the Far Reaches

Tak się jakoś ostatnio złożyło, że miałem do czynienia z kilkoma eksperymentami, czyli grami, które usiłowały potraktować stare tematy w nowy sposób – z różnym skutkiem, kiepskim na ogół.

„Kingdom" to przygodówka – a przynajmniej tak jest reklamowany. Tkwi w tym ziarno prawdy, jako że mamy głównego bohatera, którego akcjami należy sterować na tym jednak kończy się podobieństwo do klasycznej przygodówki. W praktyce bowiem granie wygląda tak, że na wydzielonej części ekranu wyświetlany jest krótki, kilku lub kilkunastosekundowy film, po czym mamy szansę wykonać jakąś akcję, sprowadzającą się do użycia przedmiotu. Żeby wybór nie był zbyt wielki, przedmioty, których użycie ma sens, są wyświetlane na dole ekranu, a do pozostałych nie ma się dostępu.

Wbrew pozorom jednak gra wcale nie jest łatwa – głównie ze względu na to, że aby móc ją ukończyć trzeba bardzo starannie dobierać kolejność wykonywania akcji. W przeciwnym wypadku szybko się okazuje, że skończyły nam się zaklęcia lub z jakiegoś powodu nie możemy z nich skorzystać. Dotyczy to zwłaszcza samego zakończenia, w którym nie dość, że gra uniemożliwia nam wykorzystanie poznanych wcześniej sposobów na zachowanie życia, to jeszcze mamy do swojej dyspozycji ograniczony zapas czasu. W efekcie z gry robi się łamigłówka – jak zrobię to i to, to będzie tak i tak, a jak zrobię to i tamto, to będzie jeszcze inaczej, a ma być tak i tak, więc muszę... i po kilku podejściach ma się wrażenie, że tego się nie da skończyć. Ale to nieprawda – daje się. Sprawdziłem.

Gra ma kapitalną ścieżkę dźwiękową – wprawdzie sposób jej przygotowania jest cokolwiek zdumiewający, jako że są to wyłącznie liczące po kilkaset kilobajtów (albo i powyżej megabajta) samplingi, jednak na CD jest na to miejsce, zresztą może i taki sposób przygotowania muzyki jest logiczny, skoro w grze niezwykle ważną rolę odgrywa mówiony (niestety po angielsku) tekst, który i tak musiał być skonwertowany do postaci cyfrowej. Jakby nie było, muzyka jest znakomita, aż szkoda, że nie ma możliwości wysłuchania całej ścieżki (bez tekstu) za jednym zamachem. W ogóle całość sprawia wrażenie pokrojonego na odpowiednie kawałki filmu rysunkowego, z którego zrobiono grę. Sugeruje to nie tylko ścieżka dźwiękowa, ale i format, w jakim zapamiętane są filmy.





Naszym zadaniem jest zdobycie pięciu reliktów, stanowiących razem całość, która pozwoli na zaprowadzenie pokoju w królestwie. W praktyce okazuje się, że wcale nie musimy łączyć tych elementów ze sobą, jako że każdy z nich ma swoje własne, niezależne od pozostałych zastosowanie. Dla tych, którzy będą próbowali swoich sił, zaciekawieni nieortodoksyjnym podejściem do tematu, zamieszczam poniżej kilka wskazówek.

Pierwsza, może nie najważniejsza, ale bardzo istotna – siły życiowe można odzyskiwać w dwóch miejscach. Jedno z nich to Zaczarowane Wodospady, drugie to Dom Malukiego (znajdujący się koło Opuszczonych Kopalń, na południowym krańcu Illes). Przy liczbie czyhających na nas niebezpieczeństw odzyskiwanie sił życiowych staje się chwilami absolutną koniecznością.

Grę zaczynamy w domu naszego nauczyciela. Potrzebne będą wszystkie trzy przygotowane przez niego zaklęcia widzenia – jedno, by poznać drogę do Illes, drugie, by zobaczyć leśne duszki, trzecie, by uleczyć ślepego żebraka. Na początek poproś o przygotowanie jako następnego zaklęcia uwolnienia – przyda się ono (po pokonaniu zimnym ogniem mglistych gigantów) do oderwania od skały kryształu. Potem (po wejściu do Kryształowego Pałacu) trzeba się udać na pustynię, by zdobyć tam onyksową pieczęć, która może posłużyć do otwierania drzwi. Czarna Maczuga (a właściwe morgenstern) przyda się w świątyni... Zresztą, nie ma co się rozpisywać. Co trzeba robić, jest prawie zawsze w miarę oczywiste. Problem dotyczy kolejności wykonywania poszczególnych akcji i wyboru tras między poszczególnymi punktami.



KINGDOM
THE FAR REACHES

INTERPLAY '95

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP

PC CD

CENA 210,00 zł





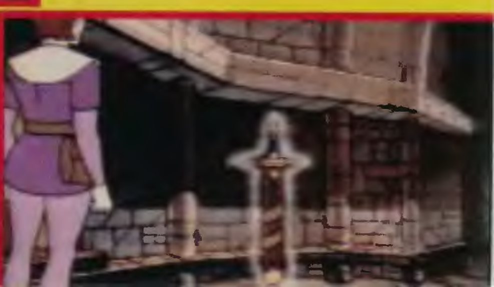
Kolejna uwaga dotyczyć będzie pewnych niekonsekwencji gry. W kilku miejscach pojawiają się zapowiedzi, nie mające potem żadnego odniesienia do rzeczywistości (nie chodzi mi o reklamy następnych gier wydawanych przez Interplay!) Dotyczy to zarówno wersji uproszczonej (gdy startuje się jako adept) jak i trudnej (gdy zaczynamy jako czarodziej). Jeśli więc jakiś wątek ginie Wam z oczu, nie przejmujcie się i próbujcie iść dalej do przodu – być może nie ma on żadnego znaczenia.

I wreszcie – na sam koniec – dobra rada. Gra pozwala na zapisanie tylko jednego stanu gry – jest to stanowczo za mało, jako że w wielu miejscach można popełnić błędy, których nie daje się później naprawić. Na szczęście wystarczy skopiować plik KINGDOM.SAV do dowolnego podkatalogu, by mieć problem z głowy. Naprawdę warto.

Borek







Jest taktycznie

1. Liga polska. Manager ★★★
2. Giełda Światowa ★★★★

Liga polska. Manager

W zalewie menedżerów, który od dłuższego czasu ma miejsce (na opis czeka już następny program tego typu) pojawił się produkt zwracający szczególną uwagę – pierwszy menedżer ligi polskiej. Zgodnie z obowiązującym zwyczajem łączy on funkcje trenerskie z selekcjonerskimi i administracyjnymi.

Start w lidze

Na początku wybieramy drużynę (spośród obecnych drużyn pierwszoligowych) i poziom trudności, dzięki czemu możemy wylądować w pierwszej, drugiej lub trzeciej lidze. Zachowano przy tym podział II ligi na dwie grupy, a III ligi na grupy regionalne. Jeśli zatem startujemy z III ligi, znajdziemy się pośród drużyn grających w wybranym regionie w tym sezonie. Nie mamy jednak możliwości sprawdzić, co się dzieje w innych grupach III ligi. W II lidze są widoczne obie grupy.

Wszystkie składy drużyn I-ligowych zostały wpisane zgodnie z tym, co działo się na boiskach w ostatnim sezonie. Niższych lig nie sprawdzałem.

Drużyna składa się z kadry i drużyny rezerwowej grającej w lidze okręgowej. Możemy zatem przenosić zawodników ze składu do składu, choć już w III lidze różnica umiejętności między graczami rezerwowymi a podstawowymi jest duża. Informacją, kogo należy nagrodzić przeniesieniem do kadry klubu, jest podawane po każdym meczu zestawienie 3 najlepszych i 3 najgorszych zawodników. Skrupulanci będą wiedzieć, kto zasłużył.

Po osiągnięciu I ligi możemy ubiegać się o start w europejskich pucharach, przy czym Puchar Mistrzów rozgrywany jest wedle formuły sprzed roku (dwie grupy, z których awansują do półfinału po dwie drużyny).

Mecz

Każdy zawodnik opisany jest przez 4 współczynniki i aktualną formę, która jest nie mniej ważna od umiejętności. Wybrać możemy 11 podstawowych zawodników, do tego trzech rezerwowych, ustalić ich ustawienie na boisku (jedno z ośmiu) i... czas na mecz.

Mecz wygląda dość ciekawie i żywo przypomina dobre tradycje programu „The Manager". Podczas gry na ekranie mamy zegar i aktualny wynik oraz informację o kartkach przyznanych naszej drużynie za skopanie drużyny przeciwnej i liczbę kotuzjowanych. W gorących momentach akcji podbramkowych program przełącza się na izometryczny podgląd boiska, na którym nasi (nieodmiennie w niebieskich koszulkach), atakują przeciwników (zawsze w czerwonych koszulkach) i zawsze z góry na dół. Oczywiście akcje ofensywne przeciwników również są pokazywane (atak z dołu do góry).

Trzeba przyznać, że choć figurki piłkarzy są małe, sposób ich animacji i liczba różnych sytuacji podbramkowych sprawiają, że ogląda się to z dużą przyjemnością, a odwieczne pytanie „Strzeli czy nie strzeli?" stawiane podczas obserwacji poczynań piłkarzy znacznie podnosi poziom adrenaliny. Malkontenci lub znudzeni wielogodzinnym oglądaniem strzałów na bramkę mogą podgląd wyłączyć. Autorzy zadbali również o możliwość regulacji szybkości upływu czasu podczas meczu.

Pieniądze

Mając już niejaki pogląd na to, czego „Liga polska" oczekuje od nas, jako trenera, pora zająć się odpowiedzią na kardynalne pytanie: skąd pieniądze na utrzymanie drużyny?

Przede wszystkim ze sprzedaży biletów, ale także z reklamy na stadionie, na koszulkach oraz wpływy w transferów i opłat stacji telewizyjnych za transmisje meczów.

Wydatki to pensje zawodników, premie za zwycięstwa i remisy, koszty przejazdów na mecze, treningów na stadionach przeciwnika podczas meczów wyjazdowych, opłat za zakwaterowanie drużyny, premie dla personelu medycznego motywujące do szybszego leczenia kontuzji. Największymi pozycjami po stronie wydatków są zakupy zawodników (można się targować) i przedłużanie z nimi kontraktów. Należy bardzo uważać na to ostatnie, żeby nie okazało się nagle, że w drużynie zostało dwóch zawodników, a resztę trzeba dokupić.

Statystyki

Nie ma ich zbyt wiele, ale pokazują wszystkie najważniejsze rzeczy: tabele wszystkich lig, najlepszych strzelców (pokazuje nie tylko 15 najlepszych zawodników w lidze, ale także miejsca wszystkich Twych graczy, którzy strzelili chociaż by jedną bramkę, co wydaje mi się trafnym rozwiązaniem), zestawienie wyników drużyny (mecze najwyżej wygrane i najwyżej przegrane u siebie i na wyjeździe), frekwencja na trybunach z wyszczególnieniem, w której kolejce pojawiło się najwięcej widzów, wykresy formy zawodników, osiągnięcia w danym sezonie oraz tabela wszechczasów mówiąca ile razy Twoja drużyna występowała w ekstraklasie, ile razy zdobyła mistrzostwo, a ile razy była druga.

Podsumowanie

„Liga polska" ma sporo błędów (np. możliwość ustawienia podczas meczu obrony, gry pomocy i ataku na max), grafikę z dolnej strefy stanów średnich, a muzykę wręcz psychodeliczną, którą najlepiej wyłączyć zaraz po uruchomieniu programu. Można też mieć zastrzeżenia do liczby opcji, choć tu akurat muszę stwierdzić, że widziałem sporo gorszych i mniej skomplikowanych menedżerów, a oczekiwanie czegoś na kształt „Premier Manager 4" po pierwszym polskim produkcie byłoby nieporozumieniem.

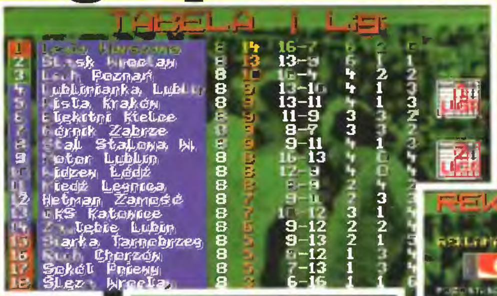
Już teraz jednak ma ta gra bardzo liczące się zalety: umieszczenie w polskich realiach i mimo wszystkich niedociągnięć znakomitą wręcz grywalność (przetestowaliśmy to na 11-letniej kibicce, którą podczas gry od komputera mógł oderwać tylko traktor).

Mam nadzieję, że autorzy nie spoczną na laurach udoskonalając swój całkiem niezły produkt.

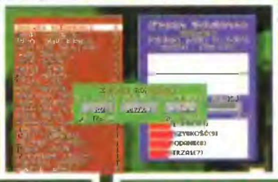
Sir Haszak

P.S. Doszliśmy do wniosku, że nie będziemy się chwalić, iż wspaniała okładka na pudełku jest dziełem Dobrochny i jej męża.

Producent: MarkSoft
Rok produkcji: 1995
Komputery: PC AT, mysz

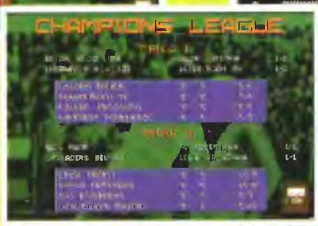


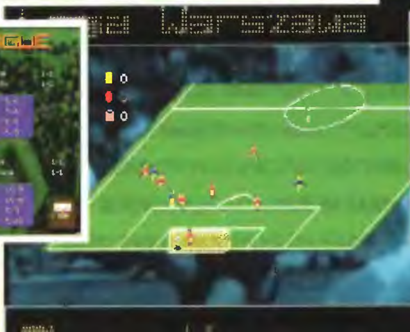














Giełda Światowa

W odnóżach górnych wielu ludzi, gdzie ponoć znajduje się pewna masa, w której zachodzą reakcje myślenia, często rodzi się chęć posiadania dużej ilości gotówki. Jednak liczba tych, co tak tylko sobie marzą i liczba tych, co wprowadzili swoje marzenia w życie różni się, na korzyść tej pierwszej. Częstym wytłumaczeniem ludzi na brak realizacji swoich myślowych postulatów jest następujące sformułowanie: „O panie, żebym tak miał trochę kasy na początek, czas, no i kontakty, to, panie, robiłbym taki szmal, jaki panu się nawet we łbie nie mieści" – przyznaję, że specyficzny ton i charakter wypowiedzi posłużył mi tu za tendencyjny przykład, ale podejrzewam, że nie jeden z nas słyszał lub, co gorsza, formułował taką wypowiedź. Nie chodzi oczywiście o ton wypowiedzi, ale o jej stronę mertoryczną. Cóż takiego jest potrzebne do robienia pieniędzy? – trochę gotówki na dobry początek, czas i kontakty, ja dodałbym jeszcze od siebie dobry pomysł na zrobienie pieniędzy i trochę szczęścia i już jesteśmy na dobrej drodze do stania się milionerem.

Tak, tylko co czynić, gdy nie spełniamy tych warunków? Cóż, czasami cuda się zdarzają, zwłaszcza w bajkach. W świecie graczy bajkami są gry, w które dosyc skutecznie wcześniej wymienieni grają. Jedną z takich szczęśliwych bajek, przepraszam gier, jest „Giełda Światowa". W niej to wcielamy się w młodego, dobrze zapowiadającego się człowieka, który pewnego wieczoru odnalazł w autobusie tajemniczy neseser. Po szybkim i wprawnym działaniu mającym na celu otworzenie czarnego pojemnika, udało Ci się zajrzeć do środka, gdzie leżał pełny zestaw umożliwiający podłączenie do świata biznesu. Oto szczęście uśmiechnęło się do Ciebie i nareszcie pojawiła się szansa zrobienia dużych pieniędzy. Jeszcze tylko trzeba uruchomić komputer, włożyć dyskietkę i już masz dostęp do 10 światowych giełd.

Przed Tobą staje otworem niepowtarzalna szansa stania się milionerem i to dolarowym. Musisz tylko odpowiednio zainwestować swoje pieniądze. Kupując jeden z 50 produktów tanio i sprzedając w innym kraju drożej zarabiasz, ale zaraz zobaczysz, że nie jest to takie proste. Biorąc pod uwagę opłaty za przewóz, cło wwozowe i co jakiś czas podatki zorientujesz się, że życie biznesmena nie jest łatwe. Cały dowcip polega na tym, żeby przewidzieć ile zarobisz, gdzie i na czym. Zarobiwszy pierwsze pieniądze nie powinieneś mieć kłopotu z zarobieniem następnych.

„Giełda Światowa" to jedna z lepszych polskich strategii ekonomicznych, jakie zostały wydane na Amigę. Należą się autorom wielkie pochwały za stworzenie symulacji światowego rynku, na którym ciągle się coś dzieje, zakupy mają wpływ na zmianę cen, wysokości ceł, itd.

Serdecznie zachęcam miłośników tego rodzaju rozrywki do zagrania w nią i zarazem kieruję do autorów programu prośbę o wydanie „Giełdy Światowej" w wersji na peceta, wśród posiadaczy którego znajdzie się z pewnością nie mniej chętnych do zagrania niż na Amidze. A teraz małe podpowiedzi.

KILKU RAD UDZIELA STARY DZIAD

1. Na początku wybierz interes, ktory pozwoli Ci na utrzymanie się przez tydzień – pamiętaj, że na koniec tygodnia musisz opłacić swoje filie (1000$).

Najlepszy interes to taki gdzie: mamy małą odległość na przewóz (mała opłata, szybka sprzedaż); małe cło w państwie, w którym będziemy sprzedawać (bardziej opłaca się sprzedać za mniejszą różnicę w cenie, ale w kraju z mniejszym cłem, niż za większą różnicę cen, ale z większym cłem). Dobrym interesem jest przewóz ŻYTA (nie płynnego) z Francji do Anglii, a później z Polski do Francji lub Anglii.

2. Po upływie pierwszego tygodnia lub wcześniej (jeżeli będziesz miał szczęście) pojawi się pierwsze zamówienie rządowe. Pamiętaj, że jest to Twoja jedyna szansa na szybki rozwój, w związku z czym musisz doprowadzić do tego, aby je zdobyć. Oto warunki, jakie musisz spełniać: zaliczka nie powinna być większa niż proponowana cena maksymalna za jednostkę produktu, Twoja cena także nie może przekroczyć tej liczby, bezpiecznym czasem na realizację zamówienia jest 10 dni.

Podczas 10 dni na zrealizowanie zamówienia rządowego mogą się pojawić kolejne. Musisz je przejąć za wszelką cenę, w ten sposób będziesz mógł biorąc drugą zaliczkę sfinalizować pierwsze zamówienie, a pieniędzmi pozostałymi i zarobionymi rozkręcić własny interes.

3. Mając dużą ilość pieniędzy w gotówce i produktach warto wziąć najwyższy możliwy kredyt. Dopiero gdy masz pokrycie w majątku, bank przychylnie ustosunkuje się do Twojego podania.

4. Na początku nie warto zamrażać pieniędzy w banku, gdyż nie zarobisz na tym. Tylko pieniądze w „obrocie" dadzą Ci zysk i im jest ich więcej tym lepiej.



5. Na większe transakcje warto wykupić ubezpieczenie – szkoda zbankrutować przez głupie zdarzenie losowe. Samolot jest szybkim środkiem transportu, ale drogim, warto korzystać z usług kolejowych.

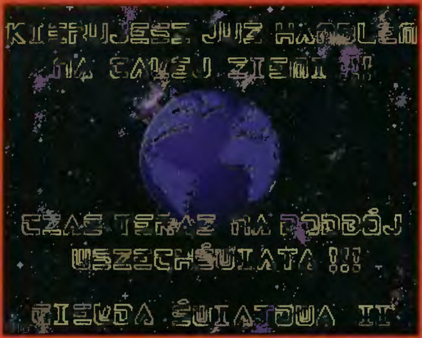
6. Nie warto kupować produktów w jednym kraju, z myślą sprzedania ich w tym samym miejscu po podniesieniu ceny – skok ceny zdarza się niezwykle rzadko, w związku z czym pieniądze byłyby „zamrożone". Taka taktyka byłaby dobra w momencie kiedy mielibyśmy dużą ilość gotówki, pozwalającą na wykup całego zapasu na danym rynku i później sprzedaniu za dyktowaną przez siebie cenę – ten typ działalności jest zwalczany przez rządy wszystkich krajów.

Ostatnia rada to myślenie, myślenie i jeszcze raz myślenie, które w połączeniu ze zmysłem kombinacyjnym i diaboliczną inteligencją powinno Wam przynieść olbrzymi dochody w niespełna miesiąc, czego życzy wszystkim

EMILUS



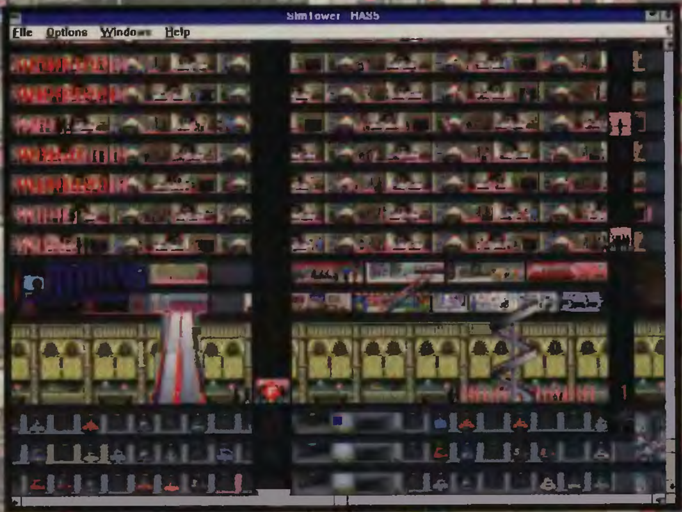






Producent: Twin Spark Soft
Rok produkcji: 1995
Komputery na których człapie: Amiga 1MB

Jest taktycznie



Pianie koguta, świergot ptaków, szczęk ruszających wind i krzyk kobiety, która nieoczekiwanie zatrzymała się między piętrami – oto zaczął się kolejny dzień wieżowca.

„Sim Tower", kolejną grę symulacyjną firmy Maxis, tym razem napisał Japończyk Yoot Saito, zaintrygowany przyczyną dla której w niektórych biurach windy działają sprawnie, w innych zaś trzeba na nie czekać godzinami. Stworzony model nie dostarczył mu jednoznacznej odpowiedzi, ale z pewnością dostarczy sporo zabawy.

Windziarstwo podstawą

Przystępujemy więc do budowy wieżowca. Nie można powiedzieć, że od fundamentów, bo fundamentów nie trzeba. Pierwszym etapem gry jest wzniesienie 100-piętrowego wieżowca, który miałby pięć gwiazdek i tytuł TOWER, do czego wymagana jest określona liczba ludności i odpowiednie wyposażenie budynku. W części drugiej borykamy się z różnymi problemami mogącymi unieszczęśliwić mieszkańców naszego budunku, a tym samym nas (bo kto nam będzie płacił, gdy poczują się na tyle nieszczęśliwi, że się wyprowadzą).

Budowę zaczynamy od hallu, przy czym nie budujemy go zbyt długiego, bo wszystko kosztuje. Pieniędzy mamy nie za wiele i nie ma banku, który skredytowałby nasz zapał inwestycyjny. A czekanie aż gotówka spłynie od najemców lokali to straaasznie nudna czynność. Na początek stawiamy więc nieco biur (zapewniają stały dopływ gotówki w dni robocze), mieszkania (sprzedajemy je tylko raz, a gdy lokator się wyprowadza musimy je odkupić; na początku stanowią wspaniałe źródło gotówki), bary szybkiej obsługi (w nich odżywiają się urzędnicy z biur podczas przerw obiadowych wypadających wczesnym popołudniem). Do transportu mamy na początku tylko schody i windy, ale te ostatnie są dość drogie.

W tym miejscu należy zauważyć sprawę trywialną dla każdego windziarza: winda składa się szybu i wagonu. Szyb jest oczywiście droższy więc należy ich budować mniej. Na zdrowy rozum nie można ich jednak wybudować mniej niż wagonów. W „Sim Tower" zdrowy rozum niekiedy się nie przydaje i dlatego jeden szyb może zmieścić osiem wagonów, które swobodnie się mijają. Tak właśnie. Dlatego na początek należy budować bardziej do góry niż wszerz, dzięki czemu dodawać będziemy kolejne wagony do istniejących już szybów, a nie przebijać czterokrotnie droższe szyby.



W miarę rozwoju naszej konstrukcji zdobywać będziemy kolejne gwiazdki, a te z kolei pozwoią nam budować kolejne udogodniania przyciągające klientów do wieżowca: parkingi, restauracje, sklepy, szybkie windy, schody ruchome, pokoje hotelowe (w tym apartamenty), centra zdrowia, kina, sale balowe, pomieszczenia dla ochrony budynku, w końcu stację metra i katedrę, będącą zwieńczeniem wieżowca.

Utrudnieniem są ograniczenia wprowadzone przez autorów. Nie można np. mieć więcej niż 24 szyby wind i 64 klatki schodowe. Dzięki temu gra zdecydowanie zyskuje, gdyż nawet mając pieniądze trzeba się zdrowo głowić jak zapewnić sprawny przepływ ludzi do biur, mieszkań czy restauracji.

Windziarstwo stosowane

Kluczową sprawą mającą wpływ na samopoczucie ludzi odwiedzających wieżowiec jest szybkość, a co za tym idzie wygoda komunikacji. Trzeba więc stworzyć taki system komunikacyjny, by wychodzący z pracy nie czekali na windę po kilka godzin, bo mają wtedy prawo się nieco zdenerwować i, jeśli się to będzie powtarzało, opuścić nasz wieżowiec. Na pierwsze piętra niech prowadzą schody (windy niech tam kursują tylko na początku). Potem niech windy dojeżdżają do hallów, a na piętro wyższe i niższe prowadzą schody. W wieżowcu który osiągnął 30 pięter póki nie dochrapiemy się możliwości budowania wind ekspresowych, zatrzymujących się co 15 pięter, dobrze mieć jedną windę zwykłą zatrzymującą się tak jak ekspresowa. Warto też zwracać uwagę na komunikaty o braku połączenia piętra x z piętrem y, o które dopraszają się użytkownicy. Ma to znaczenie zwłaszcza przy staraniu się o 5. gwiazdkę.

Kto kogo nie lubi

Prócz oczekiwania największym wrogiem jest hałas. Mamy tu do czynienia z pewnym łańcuszkiem. Sklepy i bary są najbardziej hałaśliwe i im żaden hałas nie przeszkadza. Potem są biura. One boją się tylko hałasu sklepów i barów, same za to są zbyt głośne dla lokatorów mieszkań i gości hotelowych. Sąsiedztwo pokoi hotelowych przeszkadza jedynie stałym mieszkańcom. Trzeba więc tak ułożyć tę układankę, by oddzielić (najlepiej piętrem) przeszkadzające sobie grupy użytkowników wieżowca. Czasem staje to w konflikcie ze sprawnym systemem komunikacyjnym (np. sąsiedztwo biur i snack baru rozładowuje tłok w windach), ale wybór należy do zarządcy, czyli do Ciebie.

Niespodzianki

Prócz codziennej budowy mamy do czynienia z kilkoma wydarzeniami nadzwyczajnymi. Możemy znaleźć skarb, być zmuszonymi stawić czoła pożarowi lub terrorystom, tępić szczury, które zalęgły się w zbyt rzadko sprzątanych pokojach hotelowych. Możemy w końcu gościć VIP-a, szczególną osobistość, od której zależy przyznanie 4. gwiazdki.

Dodatkowym wydarzeniem nie mającym znaczenia w grze jest przelot Świętego Mikołaja na saniach ciągnionych przez renifery. Na początku przejeżdża on romantycznie po niebie. Później mknie na wysokości 60 piętra.

Ułatwić sobie życie

1. Chcąc zaoszczędzić nieco pieniędzy można zbudować większy hall (lobby). Wystarczy (prócz myszy) nacisnąć CTRL+SHIFT, by mieć 3 poziomowe lobby, a CTRL, by mieć 2-poziomowe (nie płacimy za kładzenie dachu).

2. Chcąc mieć na starcie podwojoną sumę pieniędzy trzeba ustawić kursor poniżej poziomu B9 w lewym dolnym rogu i spróbować zbudować lobby.

3. Prawie wszystko można zburzyć. Do pomieszczeń nieusuwalnych należą pomieszczenia służby hotelowej, pokoje ochrony budynku, stacja metra i katedra.

4. Poruszający się po naszym wieżowcu wybierają środki transportu w następującej kolejności: schody ruchome, schody zwykłe, windy zwykłe, windy ekspresowe, przy czym nie mogą zmieniać windy więcej niż raz, a na schody przechodzą w lobby.

5. Warto słuchać, czego domagają się mieszkańcy budynku. Jeśli domagają się np. centrum zdrowia trzeba je jak najszybciej wybudować. Inaczej

1 Sim Tower

Sim Tower



wyprowadzą się dotychczasowi mieszkańcy, a nowi nie będą chcieli się sprowadzić. Jeśli są to w dodatku lokatorzy mieszkań, grozi nam bankructwo.

Ocena

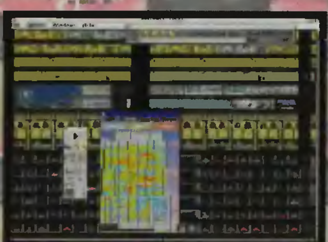
„Sim Tower” nie spodobał mi się tak bardzo jak „Sim City 2000”. Może przyczyną była opatrzona już grafika (mimo, że to Windows), może zbyt mała jednak możliwość rozbudowy wieżowca (rodzajów pomieszczeń jest 25; w „SimCity 2000” było znacznie więcej); może pewne niekonsekwencje w scenariuszu (dopuszczenie 8 szybów w windzie; po dwóch dniach pracy dwa dni weekendu, niemożność wejścia do pomieszczenia, przed którym ustawiła się kolejka do windy).

Ale mimo tych mniejszych i większych wad program ma swoją atmosferę: anonimowi ludzie (jakoś nazwać możemy tylko 20 osób), dźwięki charakterystyczne dla kin, biur, sklepów, restauracji, które można usłyszeć, gdy się tam zapuścimy, zmiany pogody i ich wpływ na frekwencję w punktach gastronomicznych, upływ czasu w ciągu doby sygnalizowany kolorem nieba, przynajmniej w pierwszej fazie zdefiniowany cel stawiany graczowi – to wszystko przemawia na korzyść gry.

Gracze znający i lubiący „SimCity” nie powinni być zawiedzeni. Z pewnością jest to coś nowego. Nikt przecież wcześniej nie zrobił symulacji wieżowca. Mimo dopracowania szczegółów, temu programowi jednak czegoś brakuje. Czegoś, co najłatwiej nazwać grywalnością, a bez czego budowanie wieżowca nie wywołuje takiej pasji jak budowanie miasta w „Sim City”. Dlatego nie znającym „Sim City” radziłby zacząć od budowy miasta. Jeśli wam się uda, budowa wieżowca też powinna dostarczyć wam wiele radości.

Sir Haszak

Producent: Maxis
Rok wydania: 1995
Dystrybutor: Digital Multimedia Group
Komputery, na których chodzi: PC 486-CD, Windows







Jest taktycznie

„Łaaaa!" zakrzyknęli napastnicy gramoląc się ze smukłych łodzi i dobywając mieczy, toporów, maczug i co tam kto miał pod ręką. „Łaaaa!" zakrzyknęli rybacy z pobliskiej wioski chwytając w pośpiechu sieci, naczynia, ubrania, niewiasty i umykając do lasu. Gdy wrócili do domostw, Wikingów już nie było. Chaty wysprzątano do czysta z niepotrzebnych przedmiotów. Z potrzebnych też. Wikingowie świadczący ekspresowe usługi porządkowe na rzecz wszystkich mieszkańców wybrzeży Bałtyku nie bawili się w szczegóły.

Hammer of the Gods



„Hammer of the Gods" przenosi nas w krainę na poły realną, na poły baśniową - w krainę wierzeń Wikingów. Niby wszystko dzieje się w dawnej Europie (startujemy w 701 roku), ale tak jak w mitologii greckiej ludzie mieszają się tu z bogami, a czary z rzeczywistością. Zobaczmy jak to wygląda w grze.

W świecie mitów

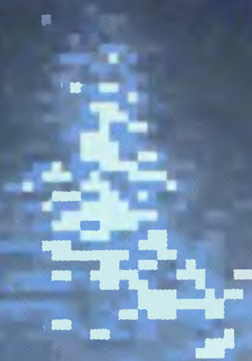
Zaczynamy w jednym miast Europy (może to być też świat wygenerowany przez komputer) jako jedna z grup plemiennych. W rzeczywistości było ich cztery: Goci, Duńczycy, Norwegowie i Szwedzi. W grze mamy podział na ludzi, trolle, elfy i krasnoludy, czyli już od początku pachnie RPG.

Naszym zadaniem jako dowódcy jednej z grup plemiennych, czy raczej ras, jest wypełnienie wszystkich zadań stawianych nam przez bogów normandzkich. Wypełnienie ostatniego zadania wyznaczonego przez najwyższego boga, Odyna, kończy grę. Mimo tego, że za każdym razem ci sami bogowie zlecają nam misje, cel gry nie jest ten sam dla różnych ras. Jedna musi zebrać na końcu wszystkie magiczne przedmioty, inna – mieć określony procent populacji świata, jeszcze inna – zgromadzić ogromne bogactwa.

Pierwsze zadania, przyznam, są bardzo łatwe, nawet na najwyższych poziomach trudności. Pozwalają się oswoić z grą, zebrać siły przed poważniejszymi próbami. Wystarczy więc oddać córkę za mąż lub wpłacić niewielką sumkę (co dokonuje się automatycznie), a już pomniejsi bogowie chwalą nas i nagradzają za wykonane zadania. Z czasem najwięksi będą nam kazali zaatakować stolicę jednej z ras, zwalczyć olbrzymów w jakiejś dziurze czy napaść na kilka dużych miast, ale do tego czasu nazbieramy bohaterów, magicznych przedmiotów, którymi posługują się bohaterowie i pieniędzy, niezbędnych do wyszkolenia oddziałów.

Państwo Normanów

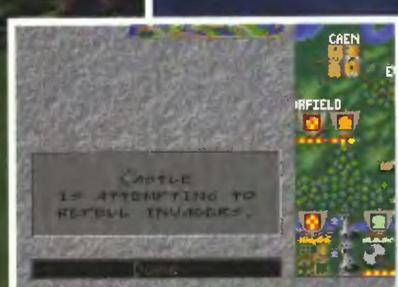
W większości przypadków żądania bogów prowadzą do zwykłych czynności Wikingów: palenia, grabienia, mordowania, poznawania nowych krain. Trudno powiedzieć, że budujemy państwo, bo zdobywane i zasiedlane miasta nie wyznaczają żadnych granic. Mamy jednak w grze sporą część działań prowadzonych przez państwo. Mam tu na myśli dyplomację, w której uwzględniono wydawanie córek za mąż (droga impreza, bo należy zapłacić posag w wysokości 10% zawartości szkatuły, więc jeśli nie trzeba tego robić z przyczyn dyplomatycznych, niech córka zostanie starą panną), wywoływanie wojen, zawieranie pokojów i sojuszy. Do tego dochodzi handel, który, nie był w średniowieczu domeną państwa (nastąpiło to dopiero w socjalizmie, dzięki czemu handel miał czas, by się rozwinąć, zanim upadł). Zapewniając sobie pokój z innymi państwami normańskimi możemy dzięki niemu zwielokrotnić wpływy otrzymywane z wiernych nam miast.



Stosunki dyplomatyczne utrzymujemy jedynie z państwami Normanów. Inni nie są tego godni. Zresztą cała Europa jawi się jako luźna zbieranina większych i mniejszych miast ubezpieczanych przez rozstawione tu i ówdzie zamki i wspieranych duchowo przez klasztory.

Do państwowych czynności należy również budowa dróg, zamków, werbunek wojska i wyprawy wojenne, łupieżcze i osadnicze. Wszystkie wiążą się ze sobą (jak ktoś napadniemy i uda się wygrać bitwę, to wystarczy go złupić do cna mordując całą ludność zdobytej osady, by spokojnie umieścić w niej swych osadników). Mamy przy tym do najeżdżania kilka różnych rodzajów obiektów: miasta kilku rozmiarów (można je tylko łupić, ale też wymordować mieszkańców i osiedlić własnych osadników), klasztory (tylko do łupienia), zamki (można zburzyć i ograbić) i niebezpieczne miejsca, gdzie oczekują na nas potwory, które należy zabić tylko dla sławy (pieniędzy z tego nie ma; te wyprawy zlecają bogowie).





Bić wroga!

Wojowników w grze mamy 29 rodzajów. Każdego z nich opisano przez 5 współczynników: siłę ataku, zasięg ostrzału (jeśli ma czym strzelać), odpor-

1 Hammer of the Gods

ność na atak, szybkość poruszania i koszt zakupu. Nie będziemy jednak mogli w jednej grze dowodzić wszystkimi rodzajami jednostek (niektóre sterowane są wyłącznie przez komputer i służą do tego, by nas gnębić).

Na początek mamy zwykłych rycerzy i łuczników. Bogowie podsyłają nam wyspecjalizowane jednostki (elfy, krasnoludy, berserki, bądź trolle) i bohaterów (też różnych). Z czasem będziemy mogli trenować bohaterów i jeden rodzaj istot nie z tej ziemi. Prócz tego możemy mieć w swych szeregach olbrzymów, czarowników, smoki. W sumie sporo. Wojska dzielą się klasycznie: na miotające i walczące w ręcz.

Do bitew dochodzi, gdy oddział złożony maksymalnie z 8 jednostek najedzie na wrogi obiekt. Gra przełącza się wtedy na specjalny ekran bitewny,



gdzie z boku widzimy oba potykające się oddziały.

Zaczyna broniący, a później następuje parę tur, w których możemy przesuwać oddziały o jedno pole, walczyć z wrogimi oddziałami zajmującymi sąsiednie pola lub ostrzeliwać te, które pozostają w zasięgu łuku czy magii (właściwie magią się rzuca, a nie strzela, ale niech tam). Bitwa trwa dopóty, dopóki któryś z oddziałów nie zostanie wybity do nogi lub strona atakująca nie ucieknie z pola bitwy.

Walka wygląda sensownie. Autorzy pomyśleli o innowacji w postaci murów obronnych, gdy atakujemy zamek, oraz o zasłanianiu postaci stojących w drugiej linii przez żołnierzy stojących w linii pierwszej (dzięki czemu najpierw należy wystrzelać rycerzy, a dopiero potem dobierać się do łuczników zazwyczaj stojących dalej).

Parę tipsów

1. Złudna osłona umocnień – każda walka odbywa się z udziałem maksimum 8 jednostek po jednej stronie. Jeśli więc stoimy oddziałem w mieście, które zostanie napadnięte, najpierw napastnik walczy z tym oddziałem, później z załogą miasta. Należy zatem uważać na samotnych bohaterów stojących w mieście czy na zamku, gdyż wcale nie są oni bezpieczni w przypadku ataku (gdy mamy z kimś stan wojny).

2. Cena łódki – łódki są dość drogim i przydatnym środkiem transportu. Najłatwiej je zwędzić któremuś z innych państw normandzkich. Wystarczy oddziałem pieszym, nawet jednoosobowym, przemaszerować przez czyjąś łódź, a staje się nasza. Tylko wsiąść i szybko odpłynąć.

3. Zwiad – wszystkie duże jednostki będące w zasięgu zamków neutralnych są atakowane. By bezpiecznie rozpoznać teren, trzeba wysłać jednego żołnierza, który niepostrzeżenie będzie mógł przemykać się miedzy fortyfikacjami.

4. Taktyka bitewna – najpierw wykorzystać wojska miotające do likwidacji łuczników czy czarowników przeciwnika, osłaniając je ludźmi wyposażonymi w broń białą. Później poczekać aż rycerze przeciwnika dojdą do naszej pierwszej linii, ostrzelać po raz ostatni i jeszcze w tej turze zaatakować wręcz. Ważne by to przeciwnik podszedł na odległość ataku jako pierwszy, gdyż nasz żołnierz zada pierwszy cios, co może zadecydować o zwycięstwie w pojedynku.

Jeśli wiesz, że bitwy nie wygrasz, staraj się zabić jak największej wrogów (koncentruj się na jednym, najlepszym, a dopiero, gdy go powalisz, zabieraj się za następnego). Inaczej w następnym starciu, nawet jeśli nastąpi ono w tej samej turze (przy ataku innym oddziałem), wszyscy ranni wroga będą Cię oczekiwali w pełni sił. Swych rannych staraj się natomiast chować za plecy zdrowych towarzyszy. Oni również, jeśli przeżyją, będą natychmiast cudownie uzdrowieni.

Ocena

Przyznam się, że „Hammer of the Gods" bardzo mi się spodobał, choć ma swoje wady. Pierwszą jest niesłychanie płaski wątek ekonomiczny. Handlujemy, otrzymujemy podatki z miast, ale wydajemy te pieniądze tylko na budowę zamków i ćwiczenie nowych żołnierzy. Utrzymanie starych, wyćwiczonych nic nie kosztuje. Nie musimy więc racjonalnie gospodarować gotówką i armią. Wystarczy wyćwiczyć nowy oddział albo 10 oddziałów, gdy trzeba zatkać dziurę we własnych liniach obrony.







Dziwnie też czułem się, gdy na początku XI wieku niemal bezkarnie odbierałem gród po grodzie wielkiemu państwu Karola Wielkiego (oczywiście do gry Karola nie zaproszono i to chyba jest powód). Stanowczo zabrakło wykształconych już organizmów państwowych innych niż normandzkie (niewykształcone jeszcze w tym czasie), ale też obecności większych wspólnot plemiennych, które mogłyby rewanżować się za napady, a nie być tylko obiektami łupienia.

Trzecią bzdurą jest uniemożliwienie napadniętym ucieczki, podstawowego sposobu walki słabszego i zaskoczonego oddziału. Owszem zamki mogą się bronić, miasta też, ale oddział napadnięty na drodze powinien móc pierzchnąć w las, by się zreorganizować i doprowadzić do stanu używalności.

Ostatnią bzdurą jest sposób obsługi mapy. Program sam wybiera, którymi jednostkami będziemy się poruszać. I niech będzie, choć to ja wolałbym wybrać i zacząć od miejsc, gdzie się dzieje coś ciekawego. Ale najgorsze jest to, że gdy chcę obejrzeć np. wojska broniące zamku i miasta odległych od aktywnego obecnie oddziału, za każdym razem będę cofany do aktywnego oddziału. Zgroza.

Mimo tych wad „Hammer of the Gods" jest całkiem zręczną adaptacją „Warlords" (ten sam sposób ogranizacji oddziałów i mapy) ubraną w engine i grafikę wziętą z „Machiavelli the Prince" (opisany w TS 6/95). Na szczególne uznanie zasługują specyficzny, zapożyczony z RPG sposób zorganizowania gry (formuła questów), który nie wymaga długofalowego myślenia strategicznego, lecz każe się skupić na wykonaniu zadania, którego obecnie się podjęliśmy oraz sama walka, wyodrębniona w postaci specjalnego ekranu, a przydająca grze uroku. Również grafika nie jest zła (co można zresztą ocenić patrząc na screeny). Muzyka jest z epoki, tyle że chyba nieco późniejszej, co zresztą nie przeszkadza.

Najzupełniej osobiście sądzę, iż „Hammer of the Gods" wart jest zagrania (nie zastanawiałem się czy ceny - chyba też - Naczelny). Wyprawy Wikingów mają sporo uroku, który udało się autorom zachować w grze.

Sir Haszak

Producent: U.S. Gold
Rok wydania: 1995
Sprzedaje: Digital Multimedia Group
Cena: 165 zł
Komputery, które gra toleruje: PC 386 DX-CD, 4 MB

Hero Quest



HERO QUEST

GREMLIN TEAM '91

MARKSOFT

C 64

CENA: 9,76 zł

Gry role-playing i planszowe firmy Games Workshop cieszą się na rynku brytyjskim (i nie tylko!) ogromną popularnością. Większość z nich rozgrywa się w Starym Świecie, zamieszkanym przez mądre i magicznie uzdolnione elfy, odważne i waleczne krasnoludy, uwielbiające jeść hobbity i ludzi podobnych do nas, wśród których nierzadko można spotkać czarowników. W Starym Świecie, zwanym czasem światem Warhammera, żyje również wiele fantastycznych stworzeń, takich jak pegazy, jednorożce i smoki. Ten cudowny świat jest cały czas zagrożony najazdami obrzydliwych orków i goblinów, oraz mutantów i straszliwych bogów chaosu. Także nieustanne knowania pośród cywilizowanych społeczeństw prowadzą do tego, że nieustannie panuje zapotrzebowanie na potężnych bohaterów gotowych stawić czoła straszliwym niebezpieczeństwom. Jedną z gier dziejących się właśnie w tym świecie i dającą szansę wcielenia się w rolę bohatera jest Hero Quest.

Hero Quest łączy elementy gry planszowej z RPG, ale dzięki programistom z firmy Gremlin Graphic od czterech lat można bawić się także w komputerową wersję tej gry. Na polskim rynku programów dla C-64 pojawiła się ona niedawno za sprawą firmy TimSoft, od której dostaliśmy wersję kasetową.



W bardzo estetycznym tekturowym pudełku znajdują się dwie kasety. Na pierwszej z nich znajduje się główny program oraz licząca dwanaście scenariuszy kampania mająca na celu pokonanie Morcara – złego, mającego powiązania z Chaosem, czarownika. Wprawdzie jego armia, szykująca się do podboju Imperium, została rozbita, ale on sam z grupą najbardziej zaufanych wojowników uciekł za Morze Pazurów. Jeśli uda Ci się go odnaleźć i pokonać zostaniesz prawdziwym bohaterem...

W Twojej drużynie może się znaleźć 4 śmiałków:

Człowiek – barbarzyńca – jest bardzo żywotnym i wytrzymałym wojownikiem potrafiącym zrobić dobry użytek z broni.

Krasnolud – jest wytrzymały, może nie aż tak jak barbarzyńca, za to lepiej włada orężem.

Elf – potrafi zamieszać mieczem i rzucać 3 czary.

Człowiek – Czarownik – walka wręcz nie jest jego mocną stroną, za to potrafi operować aż dziewięcioma czarami.

Jeżeli macie zamiar wykonać Waszą misję, a przy okazji wszyscy przeżyć, musicie ze sobą współpracować. Najlepiej gdy przodem będą szli barbarzyńca i krasnolud, torując przejście za pomocą mieczy, a czarownik i elf będą ich z tyłu wspomagać magią, a czasem także mieczem.

Podczas gry widzimy obraz labiryntu w którym się poruszamy (coś jak w legendarnym już Knight Lore). Każdy z graczy porusza się o liczbę pól jaką wylosuje komputer i może wykonać jedną akcję. Za akcje uważane są: rzucenie czaru, walka i poszukiwanie pułapek, skarbów lub sekretnych przejść. Wynik walki jest losowany przez komputer, a na jego wpływ ma ekwipunek w jaki wyposażony jest nasz bohater. Po turze gracza przychodzi czas na ruch komputera, a potem znów działa gracz i tak w kółko do czasu kiedy albo drużynie uda się wykonać zadanie i uciec z labiryntu, albo wszyscy jej członkowie polegną na polu chwały. Po zakończeniu każdego ze scenariuszy cała drużyna może złożyć wizytę w sklepie i wymienić zebrane po drodze skarby na przydatny ekwipunek, taki jak lepsza broń ręczna i balistyczna, czy różnego rodzaju zbroje oraz narzędzia do rozbrajania pułapek. W licznych przygodach można też znaleźć kilka magicznych przedmiotów, które w znacznym stopniu pomagają w walce.

Dostępne czary podzielone są na cztery grupy: Ognia, Wody, Powietrza i Ziemi. W każdej z grup znajdują się trzy czary, jeden leczący, jeden defensywny (np. sen usypiający jedną postać i jeżeli się uda powodujący, że w następnej kolejce nie będzie ona mogła wykonać ruchu) i jeden ofensywny (pozwalający zaatakować magicznie jednego z przeciwników). Na początku scenariusza czary rozdzielane są pomiędzy elfa i czarownika. Pierwszy z nich dostaje czary jednego żywiołu, drugi wszystkie pozostałe. Każdy z czarów może być w danym scenariuszu użyty tylko raz, dlatego trzeba ich używać rozważnie, zwłaszcza czarów leczących, których jest zawsze za mało.



Bardzo ważną rzeczą jest możliwość zgrania informacji o bohaterach na kasetę. Dzięki temu można następnego dnia rozpocząć grę z postaciami nieco bardziej przypakowanymi. Jest to ważne tym bardziej, że każdy następny scenariusz jest nieco trudniejszy.

Jak pisałem wcześniej w pudełku znajduje się jeszcze jedna kaseta. Zawiera ona kampanię „Return of the Witch Lord" stanowiąca kolejną porcję scenariuszy w których musimy zniweczyć tym razem knowania okrutnego nekromanty. Te przygody są dużo trudniejsze i dlatego powinno się w nie grać postaciami które są trochę bardziej rozwinięte – najlepiej wykorzystać te postacie, które skończyły poprzednią kampanię.

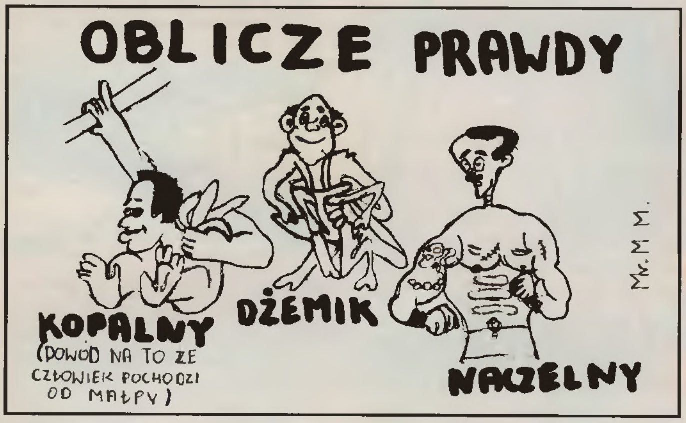
Podsumowując gra jest bardzo dobra jak na możliwości C64 i można ją polecić wszystkim miłośnikom RPG. Jedyną wadą jest to, że do gry nie ma instrukcji w języku polskim i gracze nie znający języków obcych będą mieć poważne problemy. W każdej przygodzie nasze zadanie jest nieco inne, w jednej trzeba np. zabić jakąś ważną i potężną postać, w innej odnaleźć magiczny przedmiot, w jeszcze innej wyprowadzić jeńca z więzienia. Bez znajomości celu ani rusz, co jest jeszcze jednym bodźcem do nauki, o czym przypomina

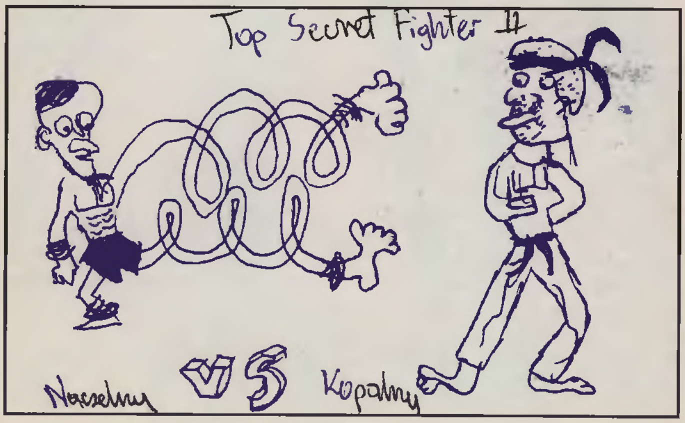
BADJOY

POLE DO POPISU











NBA '95 Live

NBA '95 LIVE
ELECTRONIC ARTS '95
IPS
PC - CD
CENA: 95,40 zł

„Proszę Państwa, ostatnie minuty czwartej kwarty w meczu gwiazd. Napięcie sięga zenitu. Zenith zaczyna iskrzyć i kreślący nim nowe koncepcje taktyczne trener drużyny Wschodu dostaje po paluchach. Ale zobaczmy, co na boisku. Olajuwon kozłuje dynamicznie piłkę i niespodziewanie rzuca kosz... w sędziego. Sędzia czuje się trochę skrępowany. Stara się zapanować nad sytuacją. Chyba zarządzi osobiste. Gwiazdy Wschodu stają pod ścianą. Bada ich brygada antyterrorystyczna. Teraz sędzia prosi przeciwników z Zachodu do tablicy. Odpowiadają, że są nieprzygotowani."

Firma Electronic Arts kontunuuje swą doskonałą sportową serię. Po „FIFA Soccer" (takim sobie) i „NHL '95 (całkiem dobrym) EA wzięła się za jedną z amerykańskich specjalności – koszykówkę.

Świetny początek

Trzeba przyznać, iż podejście do tematu było profesjonalne a efekt imponujący. Zwłaszcza dla miłośników najlepszej koszykarskiej ligi świata.

Na wstępie atakuje nas masa opcji: możliwość zagrania zgodnie z kilkunastoma regułami koszykówki (np. błędem kroków, przetrzymania piłki na własnej połowie przez 10 sekund, przymusem wyrzucenia piłki z boku w ciągu 5 sekund) oraz opcjami organizacyjnymi (na jakim poziomie trudności gramy, jakie są długości kwart, jak głośny ma być tłum obserwujący nasze poczynania z widowni itp).

W menu wyboru gry żadnych sensacji: pełny sezon, play off lub gra pokazowa. Dodatkową możliwością jest wybór długości sezonu. Po wyborze drużyny, prócz obejrzenia pełnych statystyk prawie (!) wszystkich graczy NBA w sezonie 93/94, możemy drogą handlu wymiennego skompletować swój Dream Team (wybranie najlepszych ułatwia specjalna op-



cja porównująca wybranych zawodników).

Na boisku

Przed samym meczem otrzymujemy informacje o składzie grających drużyn i porównanie ich siły gry. Wszystkie plansze do tego momentu wykonane są w rozdzielczości 640x480 w 256 kolorach i prezentują się się znakomicie.

Przechodząc na boisko możemy pozostać w dotychczasowym trybie graficznym lub zmienić go na 320x200. Pierwszy wygląda zdecydowanie ładniej. Żadnych pikseli, wszystko gładkie. Do tego widać całą halę z boiskiem i trybunami pełnymi kibiców. Korzystając z niego trzeba jednak mieć kartę graficzną local bus (komputer sam wykrywa, czy karta się nadaje i informuje, co sądzi o przełączeniu w tryb wyższy) i znakomity wzrok, bo jakkolwiek perspektywy mamy szerokie, to jednak bardzo łatwo pogubić się w szczegółach. Niska rozdzielczość wygląda dużo gorzej (widać piksele), ale o wiele łatwiej się w niej gra, bowiem rzadko kiedy, potrzebny jest pełny podgląd boiska. Widać za to wszystkie szczegóły: zawodników szykujących się do rzutu, piłkę tańczącą na obręczy, łokieć trafiający bezbłędnie w żołądek przeciwnika. Wiadomo także dokładnie, który z zawodników jest przy piłce, co wydaje się raczej ważne.

Podczas gry można wziąć czas, zmienić zawodnika, obejrzeć powtórkę niedawnej akcji, zmienić ustawienie zawodników na boisku na bardziej finezyjne lub opuścić pole gry bez groźby walkowera. W trakcie meczu komputer po-



równuje grające drużyny pod względem odsetka trafionych rzutów za trzy punkty, rzutów osobistych, przechwytów czy zbiórek. Po każdej kwarcie podawana jest na bieżąco liczona statystyka. W połowie wybierani są najlepsi zawodnicy obu drużyn. Zazwyczaj jeden z nich zostaje po meczu uhonorowany nagrodą EA, która nic nie wnosi, ale istnieje.

Co nie wyszło

Nie mamy, niestety, wystarczającej kontroli nad zawodnikami. Ich przełączanie jest dość denerwujące, a wręcz tragiczne, gdy zaistnieje konieczność dobiegnięcia do wybitej przeciwnikowi piłki, jeśli nie ma sterowanego przez nas zawodnika w pobliżu. Przełączanie na bieg przez całkowite wychylenie joya także nie zawsze zdaje egzamin, gdyż nie każdy joy daje się prawidłowo wykalibrować.

Nienajlepiej wygląda również dopracowanie sytuacji podkoszowych. Zawodnicy zachowują się jak dzieci, trafiają w rogi tablicy, rzucają od drugiej strony, jakby grali w lidze szkolnej, a nie w NBA.

Kolejnym kwiatkiem jest brak dwóch gwizd ligi: Charlesa Barkleya z Phoenix Suns i Michaela Jordana z Chicago Bulls. O ile Jordan niedawno zdecydował się na powrót do gry i EA mogła nie nadążyć ze zmianami, to brak Barkleya jest niewytłumaczalny (podobno krąży już upgrade z nim po BBS-ach).

Są także zalety

Nie są to jednak wady dyskwalifikujące, gdyż autorzy naprawdę starali się zapewnić graczowi nie tylko wspaniałą zabawę opartą na nośnej grze zespołowej, bardzo dobrej grafice i animacji postaci oraz



efektach (jeśli gramy we własnej hali, publiczność nasze udane zagrania nagrodzi aplauzem, złe – jękiem zawodu). Autorzy starali się także ułatwić obsługę (na boisku nie bardzo im wyszło), co da się zauważyć podczas kalibracji joysticka. Jeśli wykalibrujemy go raz, a przy rozpoczęciu kolejnego meczu nie będzie on wycentrowany, program sam wejdzie do menu kalibracji.

Przyznam, że nie pasjonuję się rozgrywkami NBA emitowanymi w telewizji. Wolę już polską ligę koszykówki, ze wszystkimi jej mankamentami. Ale „NBA '95" na dłuższy czas przykuł moją uwagę, zmuszając do wytężonego machania joyem. I muszę przyznać, że robi naprawdę duże wrażenie.

Sir Haszak

Scanned by Vangis 2004
for CcOnLine

Kingpin



Nie będę się tu powoływał na dane statystyczne, socjologię, ani nie powiem „życie kręglarza to nie przelewki", stwierdzam natomiast, że kręglarstwo nie jest u nas popularnym sportem. Dlatego, o ile „KINGPIN" może zainteresować Brytyjczyka, przeciętnego Polaka gra ta ani grzeje, ani ziębi.

Ten symulator zmagań w kręgielni oferuje możliwość zagrania na jednego, dwóch, trzech graczy, z komputerem lub z kumplami, w mistrzostwach, zawodach, treningach itp. Można stworzyć własnego gracza, biorąc pod uwagę płeć, wagę używanej kuli, leworęczność, kolor koszulki i.. to w zasadzie wszystko, co do generowania kręglarzy. Waga kuli ma pewne znaczenie – im lżejsza, tym bardziej odchyla się od lini prostej, cięższe są znacznie wolniejsze, ale za to toczą się dość prosto, bez znacznych odchyleń.

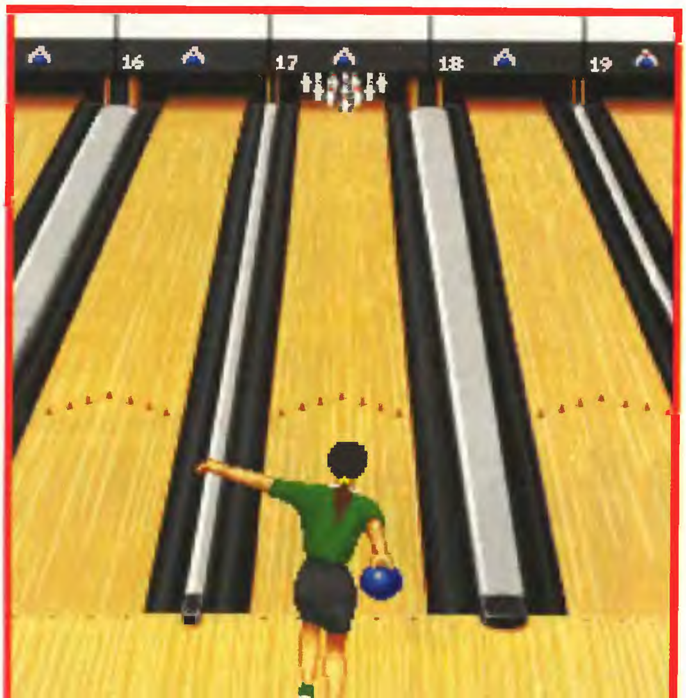
Sam rzut wygląda dość prosto. Na początku ustawiasz zawodnika w odpowiednim miejscu, wybierasz siłę, ew. zmieniasz kulę i naciskasz fire. Pojawia się przesuwająca się w tę i z powrotem strzałka, a po naciśnięciu fire po raz drugi, zawodnik rzuca w kierunku oznaczonym strzałką. Tuż po rzucie można jeszcze zmienić łuk toczącej się kuli. Zasady rozgrywki, jeśli ktoś ich dokładnie nie zna, można znaleźć w instrukcji.

Po kilku rozgrywkach miałem dość kręgli, zwłaszcza że zdigitalizowane szumy, które słychać, mogą być równie dobrze odgłosem wody spuszczanej w klozecie. Autorzy podobno starali się oddać realizm gry w kręgle. Być może – ale potraktowali temat tak poważnie, że aż szkoda, że pudełko nie jest czarne jak trumna. Nie ma ani gwaru, ani śmiechów, humoru, rywalizacji, nerwowych momentów, gdy ostatni kręgiel chwieje się na granicy upadku, ani pieniędzy!!!

O tyle jest to smutne, że autorzy to TEAM17 i kiedy pograłem trochę w „KINGPINA", aż przyjrzałem się ponownie pudełku, żeby upewnić się czy to naprawdę grupa, która stworzyła ostatnio „Tower Assault" i „Alien Breed 3D". Nawet z potencjalnie nieciekawego tematu można było zrobić coś, co zajęłoby grupę znajomych na cały wieczór (co było intencją autorów) – znacznie więcej animacji, nieprzewidzianych sytuacji (np. gość na torze obok, któremu zaklinowały się palce w otworach kuli)... Niestety, „KINGPIN" to symulator przeznaczony tylko dla Anglosasów, albo pasjonatów kręgli. Nie zmienia tego fakt, iż jest to najlepszy symulator kręglarstwa na rynku.

Cornelli





Klik & Play



KLIK & PLAY
EUROPRESS SOFTWARE
IPS

PC 386, 4 MB RAM, MYSZ, WINDOWS
CENA: 85,40 zł

Czy miałeś kiedyś pomysł na grę? Chciałeś kiedyś grę napisać, ale nie znałeś języka programowania? Nie przejmuj się. Oto program, który pozwoli Ci stworzyć grę marzeń. Nie będzie to może „Wing Commander III" czy „King's Quest VII", ale program na miarę Twych potrzeb.

Co można?

Już na wstępie możesz się dowiedzieć, jakie są możliwości programu. Wystarczy wybrać jedną z gotowych 10 gier, by wyobrazić sobie, co możesz stworzyć. Mamy tu grę na automatach, zabawę w zapamiętywanie, platformówki, arkanoida, riversi, wyścigi samochodów, strzelankę, grę edukacyjną i program do grania na pianinie. Sporo i różnorodnie, a przy tym każda ma opis jak została zrobiona.

Teraz musisz zdecydować czy chcesz grać w to, co już ktoś napisał, zmodyfikować jedną z istniejących gier czy też zacząć realizować własny pomysł od zera. Ta ostatnia czynność zajmie Ci najwięcej czasu, ale i przyniesie najwięcej satysfakcji.

Jak to się robi?

Na początku należy opisać poziom gry, którą zaczynamy (do dalszych poziomów ważne jest wpisanie kod dostępu, by ułatwić przenoszenie się do dalszych etapów zaraz po uruchomieniu gry). Teraz należy dobrać tła, postacie ruchome i nieruchome. Wyboru dokonujemy z kilkunastu bibliotek, w których znajdziemy samoloty, statki, ludzi, rośliny i masę innych rzeczy. Na początku wydaje się, że jest tego bardzo dużo. Z chwilą rozpoczęcia tworzenia jakiejś skomplikowanej gry może się jednak okazać, że potrzeba nam czegoś, czego program nie zawiera. Masz wtedy trzy wyjścia: narysować własny obiekt w specjalnym programiku do tworzenia ikon, zaimportować go z innego programu (np. Paintbrusha), albo od razu zdecydować się na zakup wersji CD „Klik & Play", gdzie biblioteki są znacznie bogatsze.

W moim przypadku obyło się bez importu. Wystarczyło jednolite tło oraz ikona niszczyciela, łodzi podwodnej, miny i animowana ikonka bomby głębinowej (część obiektów ma jedną czynność już zaanimowaną np. chodzenie, strzelanie, wybuchanie; resztę, jeśli Ci potrzeba, możesz animować sam). Uparłem się bowiem, że zrobię podróbkę „SinkSuba", przyjemnej gry zręcznościowej, której tematem jest likwidacja łodzi podwodnych.

Mając wybrane i ustawione tła ustalasz jak będą się poruszać obiekty ruchome. Mamy do wyboru kilka typów ruchów charakterystycznych dla platformówek, wyścigów czy przygodówek. Możemy też zdefiniować jak mają się poruszać obiekty sterowane przez komputer.

W przypadku mojej gry wystarczył ruch liniowy pionowy dla min i bomb głębinowych oraz liniowy poziomy dla niszczyciela i łodzi podwodnych. Za każdym razem dobierałem szybkość obiektu, by nie wyszło, że mina porusza się z szybkością rakiety.

Określiwszy ruch przechodzisz do edytora krokowego, gdzie widzisz efekty swoich dotychczasowych działań. Zdefiniowane obiekty poruszają się i możesz ocenić, czy to, co dotąd napisałeś, ma jakikolwiek sens. Przy okazji wychodzą na jaw zdarzenia, których skutków nie uwzględniłeś (u mnie na początku miny, mające trafiać w niszczyciel, zatrzymywały się nieco pod powierzchnią wody, co wyglądało dość śmiesznie). W takich przypadkach program przenosi Cię do edycji zdarzeń.

Polega to na wybieraniu akcji następującej po kolizji dwóch obiektów. I tak w grze, którą usilnie robiłem, zderzenie się niszczyciela z miną powoduje uruchomienie animowanej ikony wybuchu, który w chwilę później znika, włączenie się odgłosu wybuchu, odjęcie jedności od licznika niszczycieli, zniknięcie niszczyciela i bomby oraz pojawienie się nowego okrętu na środku planszy. Takich zdarzeń jest masę.

Gdy rozwikłamy już problem etapu na tyle skutecznie, że da się weń grać, możemy go przetestować (po prostu zagrać) i zacząć tworzenie następnego.

Między etapami możemy dołożyć udźwiękowione animacje czy obrazki, a ukończoną grę opatrzyć instrukcją lub helpem. To się nazywa profesjonalizm!

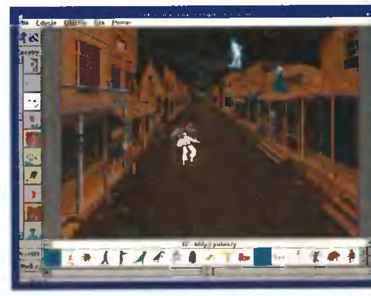
Dla kogo to program?

Autorzy „Klik & Play" twierdzą, że jest to program dla każdego. I może mają rację, choć przyznam, że nie znając się na programowaniu miałem na początku kłopoty z opanowaniem edytora krokowego, a i edycja zdarzeń nie szła mi najlepiej (fakt, że starałem się nie zaglądać do instrukcji i kontekstowej pomocy zawartej w programie). Laik musi zatem najpierw dokładnie zapoznać się ze słowem pisanym (wszystko w języku polskim), jeśli nie chce pobłądzić. Przy okazji nabędzie umiejętność ścisłego, logicznego myślenia przyczynowo-skutkowego.

Według mnie program wymaga jednak nieco zdolności rysowania. To, że można importować rysunki z innych programów jest bardzo pomocne, ale nie zdaje egzaminu przy tworzeniu animacji.

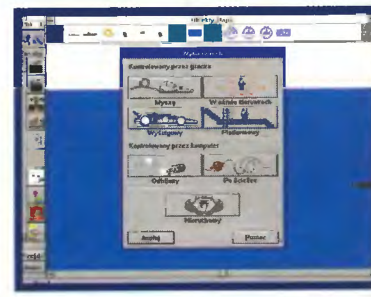
„Klik & Play" potrafi zatem spełnić marzenie o grze Tych, którzy mają samozaparcie lub zdolności do rysowania (doświadczenie w programowaniu też się przyda, ale nie jest niezbędne; wystarczy poczytać szczegółową instrukcję). Mimo tego każdy chcący zrobić swą grę powinien spróbować. „Klik & Play" jest narzędziem do tego celu najlepszym, jakie widziałem, dającym najwięcej możliwości zawartych w dopracowanej formie.

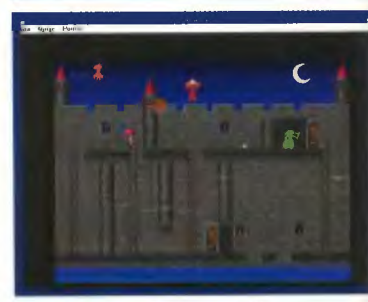
Sir Haszak



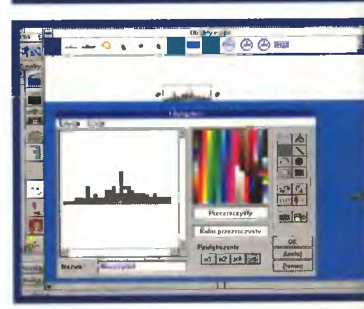












X-IT

Gry firmy Psygnosis były zawsze dobre i inne od wszystkich. Każda z nich była wręcz unikatem. Z taką nadzieją uruchomiłem ich najnowszy produkt – grę „X-it". Pierwsze wrażenie z gry, podobnej do „Sokobana", było cokolwiek szokujące i nieprzyjemne. Główną różnicą, jaką zauważyłem, była grafika („Sokoban" był napisany na CGA). Jednak po kilkunastu minutach grania wróciła mi nadzieja, a Psygnosis potwierdzi opinię o sobie. Drugą wielką różnicą między tymi dwiema grami jest bowiem to, że „X-it" jest dużo, dużo bardziej rozbudowany. Zacznijmy jednak od początku:

Jak to często bywa, chodzisz sobie ludzikiem w poszukiwaniu wyjścia. Gdy je jednak znajdziesz, okazuje się, że dzieli Cię od niego przepaść, którą musisz wypełnić wrzucając w nią klocki kilku rodzajów. Większość klocków możesz normalnie popychać. Jednak klocki różnią się masą, co powoduje że pchać możesz jeden lekki lub dwa ciężkie, co więcej, pchanie cięższych klocków wymaga większej ilości energii.

Podłoże, po którym poruszasz się Ty i klocki, bywa różne. Oprócz





normalnej podłogi spotkasz się z takimi jej rodzajami, jak:

– lód – po którym Ty się ślizgasz, lecz możesz skręcać, a klocki jadą, aż się na czymś zatrzymają.

– klej – większości klocków stojących na kleju nie dasz rady poruszyć.

– podłoga z zapadnią – klocek wpada do zapadni, po czym wychodzi z powrotem obrócony o 90 stopni.

– podłoga pod prądem – gdy na nią wejdziesz ulegniesz porażeniu (chyba, że wyłączysz prąd), jednak niektóre rzeczy działają dopiero po wepchnięciu na taką podłogę.

– woda – zazwyczaj się w niej topisz, jednak możesz zrobić most wrzucając do niej klocki, lub zamrozić ją.

Klocków jest kilka(naście) typów. Są między nimi tak ciężkie, że ich nie ruszysz, tak śliskie, że po popchnięciu ślizgają się (nawet po kleju), aż się na czymś zatrzymają. Są też klocki lodowe (rozpuszczające się powoli) i radioaktywne, których pchanie (jak i stanie obok nich) szybko pozbawia Cię energii. Dalej mamy klocki, które po wepchnięciu na prąd zamrażają w okolicy wodę, oraz klucze, które należy odpowiednio wcisnąć w dziurę w ścianie, by otworzyć drzwi. Najciekawszymi klockami są elektromagnes i teleport (oba wymagają podłączenia do prądu). Ten drugi teleportuje Cię do innego klocka (wyglądającego, jakby z każdej jego strony wystawały rury), ten pierwszy odpycha wszystkie klocki stojące



w tym samym rzędzie lub kolumnie (możesz to zmienić przekręcając go w zapadni).

Poruszając się po labiryncie możesz także znaleźć serduszka (odnawiające energię), pastylki siły (pozwalające Ci pchać cięższe klocki) oraz koła, które możesz przymocować do klocków, aby łatwiej Ci było pchać (możesz je wtedy poruszać wzdłuż jednej osi).

Plansz w grze jest około 100, co pozwala na długą zabawę. Jak to często bywa, kolejne plansze są coraz trudniejsze i nieszablonowe, o czym zawiadamia, ocierając pot z czoła i pchając kolejny klocek

Ferion

Energy Mover



Nic w przyrodzie nie ginie... Ale najważniejsze jest to, komu przypadnie najwięcej np. energii, a jeśli jest to nowy jej rodzaj, odkryty na odległej planecie, to dopiero kłopot. Wokół tego pojawiają się pieniądze, „przekręty" i jak zwykle – szaleni naukowcy. O dziwo, nie będziesz walczył z kolejnym opętanym Einsteinem, ale z całą firmą, która za udostępnienie energii każe sobie słono płacić – Robah (jeśli chcesz poznać prawdziwe oblicze tego krwiożerczego monopolisty – przeczytaj jego nazwę od tyłu...). Resztę legendy podaruję sobie, bo niektórzy mogliby się zakrztusić, a taki Alex ma na przykład w domu Buttheada, więc mogłoby się to skończyć śmiercią (tu miejsce na trącące perwersją przypisy Borka – przypisów nie będzie – Naczelny).





Wybierasz zatem jeden z pięciu kontynentów i zabierasz się do ratunku świata przed degradacją. Po tym należy się przyjrzeć dokładnie mapce, ilości dostępnych materiałów i zaplanować pracę. Nie jest to bowiem takie hopla – trzeba wyliczyć, co wybrać, gdzie rozstawić, co zbudować. A jest wiele do wyboru. Przede wszystkim przewody – są nośnikiem energii, łączą urządzenia przetwarzające jej formę z wodnej, dajmy na to, na elektryczną. Po drugie narzędzia – wiertła do torowania sobie drogi dla przewodów i bomby do poprawiania pomyłek w budowie (niszczenia odcinków przewodów lub maszyn).

W końcu urządzenia. One są kluczowymi przedmiotami tej gry. Dzięki nim właśnie energia nie ginie, tylko zmienia postać. Jednak przy nadużywaniu sił natury mogą nastąpić pewne straty w porównaniu do wartości nominalnej. Tak więc uważaj, bo jeśli przekroczysz granicę, ilość energii przetworzonej przez zbyt wiele maszyn może być niewystarczająca dla danego państwa i wszystko na nic!

Każdy poziom wygląda jak niezbyt skomplikowany labirynt – drogę do wyjścia znaleźć łatwo, ale maszyny zajmują aż cztery pola... Na początku trzeba wybrać odpowiedni rodzaj przewodu i poprowadzić go od źródła do pierwszego urządzenia. Do maszyny przetwarzającej energię wodną na elektryczną można zatem doprowadzić tylko rury wodociągowe. Radzę też pamiętać o wyjściu z urządzenia. Nie można dołączyć tam dowolnych przewodów w dowolnym miejscu – tylko takie jakie są wymagane i w jedynym położeniu. Kiedy uda nam się w dozwolonym limicie czasu doprowadzić ostatni odcinek przewodów, trzeba nacisnąć „START". Energia przepłynie przez przewody, maszyny, aż dotrze do celu. Jeśli straty energii będą niezbyt wielkie, to przechodzisz do następnego etapu.

Przenoszenie energii też może być pasjonujące, bo że oryginalne, to nie muszę chyba przekonywać. Jak to dobra gra logiczna – zajmuje na długo. Podoba się za lamigłówki, nie za walory estetyczne, chociaż i te warunki spełnia „ENERGY MOVER". Przy okazji – muzykę wykonał Kuba Husak, znany bywalcom copy-party, a także amatorom amigowych modułów muzycznych. Jak zwykle mówię „Dobre było, czekam na więcej...".



Cornelli



Lasermania 2

Raz po raz wychodzą polskie gry logiczne (i nie tylko), które opatrzone są pisanymi na kolanie legendami. Autorzy wymyślają różne historyjki, rzadko kiedy oryginalne, żeby tylko zaciekawić potencjalnych nabywców. „LASERMANIA 2" , jak większość gier tego typu, nie potrzebuje sztucznej opowieści o Marsjanach. I na szczęście nie posiada. Nie będę się tym razem silił na własne szalone opowiadanko w rodzaju „SNU", bo nie mogę być konkurencją dla wydawców. Przyjrzyjmy się zatem bliżej tej grze.

Elementem, wokół którego wszystko się kręci jest działko laserowe, z jakiego masz przyjemność oddawać strzały. Cel prosty – zniszczyć wszystkie obecne na planszy obiekty barwy różowej. Oczywiście są one blokowane przez inne przedmioty, które można zniszczyć jedynie za pomocą bomb. Strzał do murku, głazu, czy innej blokady z działka kończy się utratą jednej szansy. Co do samych bomb, to istnieją dwa rodzaje – bomby eksplodujące tylko wówczas, gdy dotknie ich promień lasera i bomby wysadzane ręcznie (po naciśnięciu ich prawym klawiszem myszy). Wszystko, co stoi tuż obok nich w płaszczyźnie pionowej bądź poziomej, zostaje zniszczone. Oczywiście zarówno bomby, jak inne przedmioty (poza różowymi obiektami) można przesuwać, pod warunkiem, że nic nie stoi na ich drodze. Problemem, który zauważa się już na drugiej planszy, jest strzelanie lasera tylko prostą wiązką. Żeby zakrzywić jego tor, trzeba użyć tzw. zmienników. Ci, którzy oglądali „Space Balls" zapewne pamiętają zbawienne dla bohaterów zastosowanie tego typu urządzenia. Jeszcze jednym rodzajem obiektów, o których nota bene nie wspomniano w instrukcji, są żetony opatrzone znakiem zapytania. Ich również nie można zestrzelić laserem. Jeśli zostaną tknięte falą uderzeniową bomby, odkrywają swoją tajemnicę. Zazwyczaj jest to kawałek muru, bądź głaz. Na wyższych poziomach można też zdobyć dodatkowe życie, dzięki pomarańczowym kwadratom.

Dobrze jest zanim zacznie się kolejną planszę dokładnie przyjrzeć się rozmieszczeniu obiektów i zaplanować działania. Po naciśnięciu klawisza myszki zostaje mało czasu i tylko zdecydowane ruchy mogą doprowadzić do sukcesu. Radzę również często piec dwie pieczenie przy na jednym ogniu, czyli przysuwać jak najwięcej przedmiotów do odpalanej bomby. Kiedy teren jest oczyszczony – wystarczy ten ostatni, decydujący strzał i... nie zapomnij zapisać kodu.

Jak to zwykle w takich przypadkach, gra wciąga, ale nie zauważyłem jakichś szczególnych, charakterystycznych cech, które wryłyby się głęboko w moją pamięć. Grafika to standard (bynajmniej nie jazzowy), bo ani nie uświadczysz cieniowania, ani grafiki 3D. Myślę, że wystarczyłoby zastanowić się dłużej choćby nad kolorystyką, a gra wyglądałaby zupełnie inaczej. Co do reszty, to chyba jedynie muzyka wybija się ponad przeciętność, ale też nie jest wyjątkowo kunsztowna. Myślę, że na jedną rzecz można w „LASERMANII 2" liczyć – na niekontrolowaną, opętańczą żądzę rozwiązywania tych zawiłych zagadek, jakie wymyślili złośliwi autorzy.





Cornelli



MNEMOTRON

W jednym z poprzednich numerów opisywałem komputerowe wersje gry „Memory" dla C64 („Memologie" i „Blubria"). Tym razem chciałbym napisać o grze „Mnemotron", która jest odpowiednikiem tych programów w wersji na Amigę.

Wprawdzie w historii Amigi było już wiele realizacji „memory", jednak „Mnemotron" wyróżnia się z nich nowatorskim podejściem. Otóż normalnie zadaniem gracza było odnajdywanie par rysunków. Gdy graczowi udawało się zebrać parę, zdobywał on tym samym punkt i możliwość wykonania kolejnego ruchu. Jeżeli jednak odkryte obrazki nie pasują do siebie, to są one zakrywane, a ruch wykonuje przeciwnik. W „Mnemotronie" jest podobnie z tym, że zamiast statycznych obrazków pokazywane są krótkie animacje, a w przypadku odkrycia pary odgrywana jest specyficzna dla poszczególnych animacji muzyczka. Oprócz tego w talii znajdują się także dwa jokery, które podobnie jak w kartach zastępują dowolny obrazek. Oznacza to, że jeżeli odkryjemy jokera jako pierwszą kartę, wskazanie dowolnego innego obrazka spowoduje automatyczne odnalezienie jego pary. Wybranie jokera jako drugiego spowoduje odkrycie obrazka, który wybraliśmy jako pierwszy. Gdy wszystkie pary zostaną zebrane z ekranu komputer przeniesie nas do następnej planszy.

Możliwa jest oczywiście gra z komputerem (na różnych poziomach trudności) jak i z kolegą (też na różnych poziomach, w zależności od kolegi). Uważam, że pomysły z umieszczeniem licznych animacji i jokerów powodują, że stara gra zyskuje znacznie na atrakcyjności. „Mnemotron" jest przeznaczony raczej dla młodszych graczy, chociaż i starsi z przyjemnością zagrają. Tym bardziej, że zapewnia ona odrobinę relaksu pomiędzy wyrzynaniem kolejnych najazdów Obcych.



BADJOY

P.S. Gra daje się zainstalować na twardym dysku.

Wybraliśmy dla Ciebie to, co najlepsze

Najlepsze gry (opisy w języku polskim) dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg: do domu, za zaliczeniem pocztowym. Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na podany obok adres.
UWAGA! Nasza oferta obejmuje ponad 550 pozycji na komputery PC, PC-CDROM, AMIGA, CD-32, ATARI ST/XL, Commodore 64/128. Katalog z pełną ofertą wysyłamy bezpłatnie. Katalog można zamawiać również telefonicznie.

Wysyłkowa Sprzedaż Wydawnictw Komputerowych
Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa

NAZWA	KOMPUTER	PRODUCENT	WYMAGANIA	CENA	
Aladyn	PC	Disney	386DX-33, 4MB, VGA, 5 HD	793.000,-	79,30
Arcade Pool	PC	Team 17	386, VGA	512.400,-	51,24
Battlestorm	PC	Titus	PC, VGA	195.000,-	19,50
Burntime	PC	Kompart	386, VGA	658.800,-	65,88
Colonization/wersja polska	PC	MicroProse	386-16, 2MB, VGA, 12HD	854.000,-	85,40
Crazy Cars II	PC	Titus	386, VGA	195.000,-	19,50
Cyberwar	PC CD	SCI	386, CD ROM, VGA	2.379.000,-	237,90
F-14 Fleet Defender	PC	MicroProse	386,2MB RAM,VGA,12HD	1.037.000,-	103,70
Fields of Glory	PC	MicroProse	386-16,2MB,MCGA,12HD	854.000,-	85,40
Grand Prix Unlimited	PC	Hit Squad	386, VGA	395.000,-	39,50
Hand of Fate/wersja polska	PC	Virgin	386SX-25,2MB RAM,20HD	793.000,-	79,30
Heimdal II	PC	Core Design	386, VGA	585.600,-	58,56
Inferno	PC CD	Ocean	386, CD ROM, VGA	1.647.000,-	164,70
Jazz Jack Rabitt	PC	Epic Megagames	386, VGA	366.000,-	36,60
Labyrinth of Time	PC CD	Electronic Arts	386SX-16, 4MB, VGA	1.586.000,-	158,60
Lion King	PC	Disney	386DX-33, 4MB, VGA, 5HD	793.000,-	79,30
Pacific Strike	PC	Electronic Arts	386, 4 MB RAM, VGA	915.000,-	91,50
Privateer	PC	Origin	386-25,4MB,20 HDD	732.000,-	73,20
Rise of the Robots	PC CD	Time Warner	386, CD ROM, VGA	2.171.600,-	217,16
Rebel Assault	PC CD	Lucas Arts	386, CD ROM, VGA	1.134.600,-	113,46
Return of the Phantom	PC	Microprose	286,2MB,VGA/MCGA,8HD	793.000,-	79,30
Sabre Team	PC	Krisalis	386, VGA	475.800,-	47,58
Seal Team	PC	Electronic Arts	AT, 640k RAM, VGA	488.000,-	46,80
Seawolf	PC	Electronic Arts	386-25 4MB,VGA,19HD	732.000,-	73,20
Shadowcaster	PC	Origin	386SX,4MB,VGA,16HD	793.000,-	79,30
Space Hulk	PC	Electronic Arts	386, 4 MB, VGA/MCGA	646.600,-	64,66
Subwar 2050/wersja polska	PC	MicroProse	386, 1 MB RAM, VGA	793.000,-	79,30
Syndicate/wersja polska	PC	Bullfrog	386, 4MB, VGA, 12 HD	695.400,-	69,54
System Shock/wersja polska	PC	Origin	486, 4MB, 30HD	1.037.000,-	103,70
Theme Park	PC	Bullfrog	386,4MB,VGAVESA,18HD	793.000,-	79,30
UFO; Enemy Unknown	PC	Microprose	386-20,2 MB,VGA,10HD	854.000,-	85,40
Ultima Underworld II	PC	Origin	386SX,2MB,14HDD,VGA	732.000,-	73,20
V for Victory III	PC	Electronic Arts	SVGA (VESA)	494.100,-	49,41
Wing Commander Armada	PC	Origin	386, 4 MB, VGA	793.000,-	79,30
Xenobots	PC	Electronic Arts	IBM AT, 1 MB, VGA	427.000,-	42,70

Oferujemy również pełną gamę tytułów Kolekcji Klasyki Komputerowej, po bardzo atrakcyjnych cenach!
W naszej ofercie znajdują się również konsole i gry Pegasus

Proponujemy:

– konsola Pegasus iQ-502 (zasilacz, 2 joysticki) + cartridge „Złota Piątka”	1.790.000,-	179,00
– konsola Pegasus iQ-502 (zasilacz, 2 joysticki)	1.130.000,-	113,00
– cartridge „Złota Piątka” (5 gier na kasecie)	690.000,-	69,00
– cartridge z grami ze „Złotej Piątki”:		
- Big Nose Freaks Out	350.000,-	35,00
- Big Nose the Caveman	350.000,-	35,00
- Micro Machines	350.000,-	35,00
- The Ultimate Stuntman	350.000,-	35,00
- Dizzy	350.000,-	35,00
– cartridge Dancing Blocks	350.000,-	35,00
– cartridge Little Red Hood	350.000,-	35,00
– cartridge Side Winder	350.000,-	35,00

Chętnym przesyłamy również ofertę na produkty firmy Sega



Nazwa Pegasus jest nazwą zastrzeżoną. Wszystkie prawa należą do firmy Bobmark Int.

ZAMÓWIENIE

7/95

Imię
Nazwisko:
Adres:

prosimy wypełniać drukowanymi literami

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru. Zamówienia nieczytelne lub niekompletne nie będą realizowane.

☐ **Proszę o przysłanie katalogu na komputer** ____

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier.

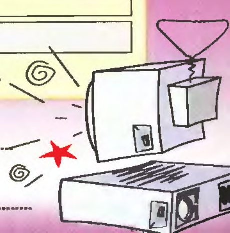
NAZWA	KOMPUTER	ILOŚĆ SZTUK	CENA

Łączna kwota ____

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego ....

podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat) ....



bbs

SysOp ma głos

A tu panie nie ma o czym pisać! Pomijając drobne pady i wysypania BBS-u, związane ze szwankującym cały czas CD-ROM-em, system działa praktycznie bez żadnych problemów. Właściwie to CD zostało już spacyfikowane – jeśli usiłujecie ściągnąć jakiś obrazek, a system twierdzi, że go nie znalazł – znaczy, że macie pecha. Jedyne, co można w takiej sytuacji zrobić, to zostawić do mnie list (że CD się znowu sypnęło) i pobiec do najbliższego kiosku (w celu nabycia odpowiedniej literatury, zawierającej obrazki zbliżone treścią do tych z CD). Koniec, kropka, temat CD na dzisiaj uznaję za zamknięty.

W ramach legalizacji oprogramowania, z którego korzystamy, (następuje ono wolniej niżbym chciał, ale zarejestrowana jest już większość programów, o które oparte jest działanie systemu) dorobiłem się ostatnio nowej wersji mailera – czyli programu wypisującego pierwsze zdanie, jakie pojawia się na Waszych ekranach, jeszcze przed pierwszym ekranem z dużym napisem Top Secret. Akurat ten program jest o tyle istotny, że każdy, kto do mnie dzwoni w celu wymiany poczty, znajdzie u siebie w logu (taki plik z komunikatami o działaniach systemu) informację, że dodzwonił się do wersji o takim to a takim numerze rejestracyjnym. Wygląda to naprawdę poważnie, nieprawdaż?

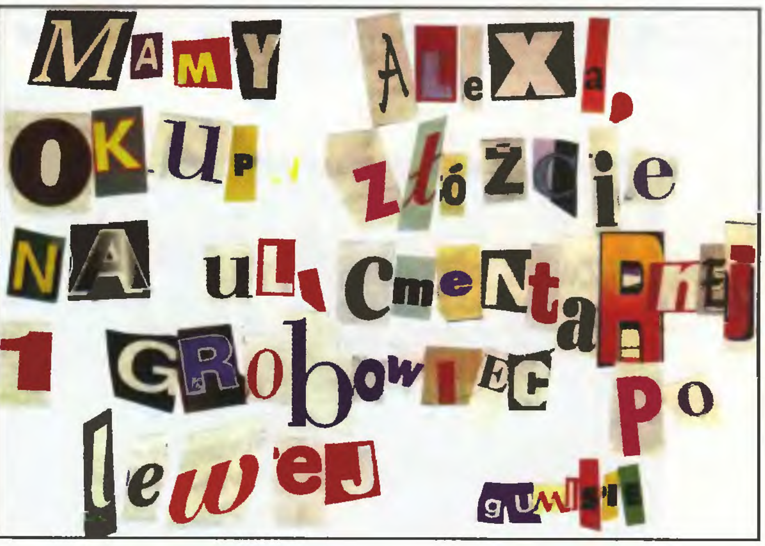
Teraz będę się chwalił – no, może niezupełnie ja się, bo wszystkiemu winny Michał SysOp Szokoło z Bajek BBS. Michał chwilami dorabia sobie pisując w dodatku BitŻycie do Życia Warszawy. Ostatnio zaczął tam drukować cykl o warszawskich BBS-ach. Nami zajął się w numerze z dnia 19 czerwca, nawypisywał o mnie tyle dobrych rzeczy, że nie wiem czy udźwignę ciężar pochlebstw. Może zresztą o to mu chodziło?

Teraz z zupełnie innej beczki. Stali bywalcy BBS-u wiedzą, że co miesiąc, na kilka-kilkanaście dni przed pojawienien się w kioskach nowego numeru Top Secretu, w BBS-ie pojawia się program stanowiący jego zapowiedź (numeru, nie BBS-u). Wersja podstawowa programu nie ulega zmianie od dłuższego czasu (została sprawdzona na wielu komputerach i działa poprawnie, dlatego też używam jej jako głównej), regularnie natomiast eksperymentuję z nowszą, ulepszoną wersją. Różnice między nimi są w tej chwili dwie – po pierwsze, dotyczą dźwięku (nowa wersja na samym początku wygrywa fanfary a capella) i grafiki (wersja standardowa wyświetla tylko obrazki 320*200 w 256 kolorach i dowolne w 16 kolorach, nowa usiłuje korzystać z trybów o podwyższonej rozdzielczości i wyświetlać również obrazki o rozmiarach 640*480 w 256 kolorach). W planach mam jeszcze umuzykalnienie całości, co jednak będzie wymagało sporo pracy, więc nie nastąpi wcześniej, niż za kilka miesięcy. Ponieważ (jak już zresztą napisałem) wersja lepsza (mająca w chwili obecnej nazwę TS39'.EXE, w odróżnieniu od wersji podstawowej TS39.EXE) jest ciągle w fazie eksperymentów, wszyscy jej użytkownicy są przez mnie regularnie proszeni o sygnalizowanie kłopotów. Jak na razie nikt nic nie sygnalizował. Mam nadzieję, że oznacza to bezawaryjną pracę programu na wszystkich komputerach moich userów ;-)

To na dzisiaj tyle. W ostatniej chwili pojawiła się zupełnie umowa informacja – niewykluczone, że lada dzień znowu znajdziemy się w lidze BRE, tym razem pełniąc w niej dość istotną rolę – jednak nic jeszcze nie zostało ustalone, więc nic więcej nie napiszę.

Wasz SysOp

Hyp...hyp...hypery



KRZYSZTOFKUPECZKOLOGIA:
Atari jest tak szybki jak naćpana dżdżownica pod górkę!

Tomasz S.

Coraz częściej czytam listy tego pomieszania wiochy z garncarzem (czytaj Krzyś Kubeczko), i coraz częściej mam ochotę na przesłanie mu bomby.

Lepiej opublikujcie mój list, bo tak na marginesie: mam wujka w mafii pruszkowskiej.

Warieden

Od kiedy kupuje TOP SECRET nigdy nie piję napojów z kubka (szczęście, że nie ma Krzysia Czajniczko ani Buteleczko).

Franco Rywiss

Drogi TS mam problem. W geście dobrej woli chciałbym przesłać K.K. zgniłe śliwki. Jedyny problem to to, że nie mieszczą się do koperty. Mój ojciec ma prasę, ale śliwki są za twarde.

Michał Ch.

POWITANIE: Witajcie niedoszli obywatele Stanów Zjednoczonych Rosji Południowo-Północnej.

SZUMOWIEC

ULTIMATUM: Żaden TOP SECRET się nie ukaże, dopóki nie wydrukujecie w nim tego, co właśnie napisałem.

Polan OUK

ODEZWA: PRAWDZIWI MĘŻCZYŹNI, ŁĄCZCIE SIĘ!!

Por. Gruber

(a co z fałszywymi? – red.)

ZAGADKA: Co to jest. Czerwone i miło jak wchodzi?
– św. Mikołaj.

M. Ż.

KOLEJNA ZAGADKA: Ulubiona zabawa dzieci grabarza?
– W chowanego.

Tomasz S.

I JESZCZE JEDNA: Jak się nazywa PC-towiec ze słabym sprzętem?
– ATEISTA.

Fredek Pedek

CIĘŻKA PRACA: Zdrastwujtie marniaki! Od razu „Sorry" (przez duże S) za frajerskie pismo, ale stara zawsze mi mówiła, żebym się nie przemęczał, bo się spocę.

Szefo z Czarnobyla

BABA ZA KOMPUTEREM: Dziń dybry

Ja być Łumen i nie mieć komputera. Ale mieć dwa kuzyn z Atari i PC. A jak być u któregoś, to on się pożegnać ze sprzęt, który zacząć dymić.

Chobitka

ŻYCIE...: A teraz skończyła się przyjemność, a zaczęła się ciąża.

M. Ż.

MIAŻDŻACA KRYTYKA: Czołem [—], [—], i inne [—]! Jesteście bandą [—] [—] [—]. Czytelników macie w [—]. Wy [—] [—] myślicie, że jesteście jedyni najlepsi itd.

Mr. P. Ż. SCORPION

PYTANIE RETORYCZNE: Dlaczego w moim klozecie nie leci woda? Przecież płacę za wodę tyle, ile mój sąsiad.

M. Ż.

ODNOŚNIK: Twój pojazd wyposażony jest w silnik umożliwiający poruszanie się z prędkością nadświetlną (nie wierzysz? Patrz Ş. Hawking „Zbuduj własny dexiglotron" wydawnictwo „Galaxyco" 2283 r., s. 156-192) w przestrzeni kosmicznej.

Co Frajer

POWRÓT DO PRZYSZŁOŚCI IV: Ćwierć wieku temu, czyli pojutrze, czekam na upragniony Top Secret.

Tomasz S.

SZYBKIE POŻEGNANIE: WITAM SZANOWNĄ REDAKCJĘ I ZARAZEM ŻEGNAM!

Mikołaj

Hypery porozbierał najściślej tajny team:

Wodzu & Dean

Scanned by Vangis 2004
for CcOnLine



WINGS OF GLORY

ELECTRONIC ARTS '95

IPS

PC 486 CD

CENA: 107,00 zł

Pierwsza wojna światowa – to był chyba najlepszy okres dla asów przestworzy. W starym, rozklekotanym dwupłatowcu nie trzeba myśleć o flarach, radarze, radiu i rakietach jak to było w Falconie

Wings of Glory





3.0. Nie ma też co martwić się ustawieniami osłon i tym czy moc jest z tobą, czy też nie. Tutaj trzeba jedynie wycelować, nacisnąć spust i słuchać miłego dla ucha terkotu karabinów maszynowych.

Dzięki komu możemy przeżywać to raz jeszcze? Ano, dzięki firmie Origin, która stworzyła kolejne, wybaczcie, popłuczyny po „Strike Commanderze", tym razem nazywające się „Wings of Glory".

Gierka ta przenosi nas w świetlaną erę dwupłatowców i każe walczyć po stronie alianckiej. Zaczynamy jako młody, mało znaczący pilot, ale rzecz jasna kariera przed nami. Rozwijać się ona będzie, jak to dzieje się we wszystkich symulatorach Origin-u, wraz z wygrywaniem kolejnych potyczek w przestworzach, pomiędzy którymi obejrzeć sobie możemy krótkie filmiki. Nie są one jednak żadną zaletą tej gry – narysowane twarze pilotów są coś za bardzo podobne do tych ze „Strike Commandera", by mogły się podobać, zaś jakość dialogów pozostawia wiele do życzenia. Sytuację mogłyby ratować digitalizowane filmy w stylu najnowszego „Wing Commandera", serwuje się nam jednak renderowane animacje dość podłej jakości, co jest o tyle wkurzające, że gra sprzedawana jest na CD. Ohyda.

W „Wings of Glory" nie gra się jednak po to, by oglądać animacje. W końcu jest to symulator lotu. Choć zachowujący niezbyt chlubne tradycje Origin, a zatem należałoby go raczej nazwać strzelanką. Lot został dosyć uproszczony i utrzymanie naszego dwupłatowca powietrzu nie jest specjalnie trudniejsze niż samolotu odrzutowego w takim choćby „Retaliatorze". No, może trochę przesadzam. Mimo wszystko daje wyczuć się małą moc silnika i pewną ociężałość całej maszyny. W dostępnym panelu realizmu można sobie ustawić nawet efekt szybszego wykonywania skrętów w jedną stronę (powodowany przez zastosowanie wirującego silnika w niektórych maszynach). Rzecz jasna dręczą nas także typowe efekty „specjalne" – oślepianie słońcem i zamglenie obrazu podczas lotu w chmurach. Przeciążeń nie ma.



Jak już to napisałem powyżej, najlepszą zabawę daje w tej grze strzelanie, a jest do kogo. Podczas gry spotkamy chyba wszystkie typy samolotów, jakie brały udział w pierwszej wojnie światowej, ba, nawet dość często będziemy mogli podpalić jakiś balon zaporowy, albo duże cygaro Zeppelina. Co najlepsze, wszystkie obiekty powietrzne są bardzo realistyczne, pięknie teksturowane i posiadają dużą liczbę drobnych szczegółów (ach, te zastrzały). Będziemy też mieć okazję przeprowadzania bombardowań (bez bomb naprowadzanych laserem moi drodzy – to naprawdę trudna sztuczka).

Grafika jest chyba jedyną rzeczą, która robi wrażenie w tej grze. Engine „Strike Commandera" został rozbudowany i poprawiony. Częściowo udało się nawet uniknąć monotonii dużych połaci ziemi popprzez wprowadzenie losowo rozsianych drzew. Teren naprawdę robi duże wrażenie, szczególnie jeśli lecimy na małej wysokości.

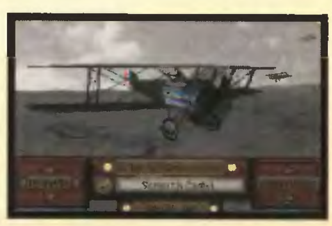
Wysoko w górze też jest na co popatrzeć. Konkretnie patrzeć należy na chmury – są rewelacyjne, jako że każda z nich stanowi oddzielny obiekt, dzięki czemu możemy ukrywać się za nimi, „zanurzać" się w nie i tak dalej.

Do wad zaliczyłbym to, iż niestety nie wykorzystano możliwości kart SVGA i w dalszym ciągu oglądamy stare dobre 320*200 pikseli w 256 kolorach. Podejrzewam jednak, że użycie wyższej rozdzielczości, przy jednoczesnym zachowaniu skomplikowania generowanego obrazu, uniemożliwiłoby uruchomienie „Wings of Glory" na najmocniejszym nawet Pentium.

Gra jest bowiem niesamowicie powolna. Na 486DX2 66 z 8MB RAM ledwo dawało się grać i nie pomagało nawet wyłączenie generowania drzewek i chmur. Na naprawdę dobrą zabawę pozwala dopiero Pentium 60, dobrze też mieć nieco więcej niż 8MB pamięci. Ale cóż, takie to już czasy nastały...

Muszę przyznać, że nie spodobała mi się ta gra. Oczywiście to negatywne wrażenie mogło zostać spotęgowane przez moją awersję do firmy Origin, ale chyba nawet najbardziej obiektywna ocena nie byłaby wiele lepsza. Raczej nie warto w to grać – no chyba że ktoś jest fanatykiem I wojny światowej i posiada NAPRAWDĘ szybki komputer.

Gawron















Przeżyjmy to

Birds of Prey

Nie da się ukryć, że z grami, które kilka lat temu wzbudzały nasze emocje, czas obszedł się różnie. Niektóre zestarzały się mniej, inne bardziej, niektórym czas zaszkodził, innym – nie. W przypadku symulatora, jakim jest „Birds of Prey" czas nie był specjalnie łaskawy, zresztą nigdy nie była to gra ze szczytów list przebojów. Jednak wcale nie jestem chętny do uznania jej wydania za nieporozumienie – wprost przeciwnie.

Mimo bowiem wyraźnego zestarzenia się gry technicznie, jest to w dalszym ciągu pełnoprawny symulator, pozwalający na zasiąście za sterami kilkudziesięciu różnych samolotów biorących udział w wyimaginowanym konflikcie między Wschodem i Zachodem. Co ważne, różne samoloty w powietrzu zachowują się różnie – i to się czuje latając. Do dyspozycji mamy kilka różnych typów misji – chyba żadna gra nie dawała tak szerokich możliwości, pozwalając na latanie F-16, Harrierem czy MiG-ami z jednej strony, a Tu-26 Backfire, An-124 czy Northrop B-2 z drugiej. Można latać na rozpoznanie, bombardowanie, w celu uzyskania przewagi w powietrzu albo zrzucenia desantu – za każdym razem zasiadając za sterami innej maszyny. Biorąc pod uwagę dołączaną do gry instrukcję, zawierającą sporo sensownych danych technicznych i informacji o samym lataniu, całość nie wydaje się specjalnie droga – dla kogoś kto opanuje większość samolotów występujących w Birds of Prey, żaden symulator nie powinien być trudny.

Robaquez

Dystrybutor: IPS Computer Group
Komputer: Amiga, PC
Cena: 18,30 zł







Wing Commander 1

Są gry, przy których łza się w oku kręci... WC1 to dla mnie jedna z nich. Ale do rzeczy. Mamy rok 2654 (or something), wojna z Kilrathi dopiero się rozkręca. Jako młody oficer dostajesz przydział na Tiger's Claw i zaczynasz latać na myśliwcach. Cała reszta – jak to w Wing Commander-ach, składa się z krótkich (lub długich) przerywników, podczas których można pogadać z innymi pilotami, dowiedzieć się czegoś o taktyce walki, uzyskać jakiś awansik albo odznaczenie za szczególne zasługi na polu walki. Po staremu lotem sterować można z klawiatury, joystickiem lub myszą, strzelając do statków Kilrathi kilkoma rodzajami dział (o ile laser to też działo) i kilkoma rodzajami rakiet. Jak to zresztą zwykle bywa, wyposażenie pilotowanego statku zależy od jego typu i od typu wykonywanej misji.

Po całości niestety widać ząb czasu – i dźwięk, i grafika są na poziomie niektórych dzisiejszych gier shareware. Co śmieszne, gra na 486 jest za szybka (pamiętacie, jakie miała wymagania sprzętowe te pięć lat temu? Nie było na czym jej puścić...) i na moim komputerze bez wyłączenia turbo po prostu nie daje się jej opanować. Mimo to właśnie przed chwilą zorientowałem się, że

Rick Dangerous

To pierwsza część znanej gry „Rick Dangerous". Jest to zręcznościówka niczym nie wyróżniająca się od innych – chodzisz, strzelasz, tracisz życia – jak to zwykle bywa. Wcielasz się w podróżnika lecącego na poszukiwanie nowych przygód. Niestety, Twój samolot ulega awarii nad Południową Ameryką i lądujesz w dżungli. W pobliżu miejsca kraksy trafiasz na jaskinię pełną ludożerców i pułapek. Skoro już do niej wszedłeś, musisz z niej wyjść – czyli przejść przez całość. Pomoże Ci w tym... dynamit. W wielu miejscach możesz go użyć do rozbijania ścian, ale także przyda się do pozbywania się wrogów. Musisz jednak bardzo uważać na dynamit, bo jeśli jesteś zbyt blisko wybuchu możesz stracić życie. Po drodze możesz spotkać wiele niemiłych zwierzątek (w tym tubylców) mających oczywisty cel – nie dać Ci przejść dalej. Gdy zdobędziesz odpowiednio dużo punktów (rzadko się tyle miewa), uzupełni Ci się amunicja.

Gra jest całkiem fajna. Mimo, że widać po niej wiek, wcale nie jest gorsza od tych dzisiejszych (no może od strony grafiucznej i dźwiękowej nie aż taka dobra), ale gra się świetnie. Co ważne, te stare gry stanowią świetny poligon doświadczalny do eksperymentów z „Games Wizardem" i innymi podobnymi narzędziami.

Młody

Dystrybutor: IPS Computer Group
Komputer: Amiga, PC
Cena: 14,60 zł



Wolfchild

„Wolfchild" należy do platformowych-strzelanek, rodzaju dosyć popularnego, a jednak ostatnio trochę zapomnianego przez producentów gier. Owszem gra nie jest najnowsza, to jeden z warunków pojawienia się w tej rubryce, ale ma w sobie tę odrobinę ikry, która po latach nadal plasuje ją na wysokiej pozycji. Jak każda strzelanka posiada przeciętną, żeby nie rzec naiwną legendę, przedstawiającą naszego bohatera Saula Marrowa i jego aktualny cel zniszczenia tajnej organizacji Chimera. Źli ludzie z Chimery porwali ojca Saula, autorytet od genetycznych mutacji, aby wykorzystać jego wiedzę do swoich niecnych planów: stworzenie armii mutantów. Saul jako kochający synek, mściciel i zbawca świata wykorzystuje maszynę mutagenną, znajdującą się u niego w domu i przybiera postać wilkołaka. W tym stanie rusza na

jeszcze raz



jest już druga w nocy, a ja od czterech godzin gram i gram... A miałem tylko zrzucić screeny! Czyli – mimo cienizny technicznej Wing Commander 1 nadal wciąga. I po staremu można go uruchomić z parametrami: wc.exe Origin –k żeby kombinacją alt-del zabić każdego zalokowanego wroga.

Jeszcze jedna rzecz przemawia za jego kupnem – cena. Całość (uwaga – tajnych misji nie ma w pudełku, na co łatwo można się nabrać!) kosztuje 165 tysięcy starych złotych – ponad dziesięć razy mniej od Wing Commandera 3. To jest bardzo niebanalna oferta!

Robaquez

Dystrybutor: IPS Computer Group
Komputer: Amiga, PC
Cena: 18,30 zł

jednoosobową krucjatę przez tereny Chimery do samego centrum, gdzie będzie musiał pokonać głównego boss-a, w ten sposób ratując ojca i ludzkość od zagłady.

Gra zrobiona jest wyłącznie w celach rozrywkowych i nie należy oczekiwać po niej przesłania jakichś wyższych, filozoficznych treści. Gracz znajdzie w „Wolfchildzie" szybką akcję, pojedynki, strzały znikąd, wszystko po to by odreagować, rozerwać się i zapomnieć na chwilę o problemach życia codziennego. W przerwach między kolejnymi strzałami, można dostrzec całkiem przyzwoicie zrobioną grafikę, ciekawą zarówno pod względem kształtów (zmutowane bestie, przerażający „duzi panowie" na końcu każdego z poziomów, różnorodne korytarze, wystrój), jak i płynności animacji (na przyzwoitym poziomie) i kolorystyki (czasami aż mieni się w oczach).

Z przyjemnością wróciłem do tej gry. Wam także polecam odkurzenie starego, ale sprawdzonego i dobrego źródła rozrywki łatwej, lekkiej i przyjemnej, jakim jest z pewnością „Wolfchild".

EMILUS



Dystrybutor: Mirage
Komputer: Amiga
Cena: 19,50 zł

Xenon II

Klasyczna strzelanka z cyklu „Cały czas do góry", ze wszystkimi szykanami niezbędnymi w tego typu grze. Mamy więc stateczek lecący w górę, przewijające się tło, przeszkadzajki latające pojedynczo, grupowo lub przymocowane do tła na stałe, tudzież – co jakiś czas – większego bossa, którego rozwalenie daje możliwość wejścia na następny poziom – i tak do skutku. Oczywiście od czasu do czasu pojawia się sklep, prowadzony przez pana o wybitnie aldebarańsko rozszczepionej górnej wardze – po prostu Alien. Tło i naskakujące na nas potworki mają sporo wspólnego – owszem, ale nie z Aldebaranem, a raczej z głębinami oceanu, jako że pojawiają się małże, rybki, pąkle, mątwy i inne piranie (te ostatnie są akurat słodkowodne, ale komu by to przeszkadzało... Smoków też nie ma, a jednego takiego sześciogłowego trzeba po drodze załatwić). Większość bossów wymaga specjalnego potraktowania – strzelanie na oślep nic nie da. Może się na przykład okazać, że trzeba najpierw rozwalić ogon,



potem po kolei małe głowy, a dużą na końcu (to ten wyżej wzmiankowany smok).

Całość chyba nigdy nie gościła na naszych łamach (choć mogę się mylić, bo mam wrażenie, że kiedyś, dawno, kiedy byłem jeszcze oseskiem, grę tę widziałem). Nie jest to żadne rewelacyjne osiągnięcie – ale dla miłośników szybkiej, trudnej akcji gwarantowane kilkanaście (jeśli nie kilkadziesiąt) godzin ciężkiej orki, po których może uda się dotrzeć do metalowego statku kosmicznego (a tak, na końcu skaczemy spod wody prosto w próżnię). Ja nie byłem w stanie dać mu rady – po kilku podejściach zrezygnowałem. Grafika – VGA, dźwięk – PC Speaker tylko niestety.

Robaquez

Dystrybutor: IPS Computer Group
Komputer: Amiga, PC
Cena: 14,60 zł



Lista przebojów

HITY świat

NINTENDO	CD-32	AMIGA	PC CD-ROM	PC
1. SUPER MARIO 3	1. LEMMINGS	1. ULT. SOCCER MAN.	1. THEME PARK	1. THEME PARK
2. PACMAN	2. MICROCOSM	2. THEME PARK	2. F. UNLIMITED	2. ULT. SOCCER MAN.
3. LITTLE NEMO	3. BUMP N' BURN	3. SENS. W. OF SOCCER	3. DISCWORLD	3. SIM CITY 2000
4. THE SIMPSONS	4. SUPER PUTTY	4. PREMIER MAN.3	4. FULL THROTTLE	4. FIFA INT. SOCCER
5. ISOLATED WARRIOR	5. SUPER SKIDMARKS	5. FIFA INT. SOCCER	5. FIFA INT. SOCCER	5. TIE FIGHTER
6. J. CONNORS TENNIS	6. JUNGLE STRIKE	6. SUPER SKIDMARKS	6. INDY CAR RAC.	6. DOOM 2
7. SPIDERMAN	7. WEMBLEY INT. SOC.	7. SKIDMARKS	7. VIRTUA POOL	7. DISCWORLD
8. TETRIS 2	8. PGA EURO. TOUR	8. PGA EURO. TOUR	8. DARK FORCES	8. TFX
9. WWF STEEL CAGE	9. SUBWAR 2050	9. JUNGLE STRIKE	9. M. FLIGHT SIM. 5.1	9. PREMIER MAN. 3
10. BATTLESHIP	10. RISE OF THE ROB.	10. CANNON FODDER 2	10. THE CIVIL WAR	10. SIM TOWER

HITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE
1. BATMAN RETURNS	1. LASER SQUAD III	1. MORTAL KOMBAT 2	1. UFO 2	1. KSIĄŻE
2. MORTAL KOMBAT II	2. SHOGUN	2. UFO	2. DREAMWEB	2. TOP SECRET
3. DARKMAN	3. RICK DANGEROUS II	3. DREAMWEB	3. JUNGLE STRIKE	3. CYWILIZACJA
4. STREET FIGHTER II	4. HANS KLOSS	4. DEATH MASK	4. MORTAL KOMBAT 2	4. KRUCJATA
5. TERMINATOR II	5. RODLAND	5. CIVILIZATION	5. DOOM 2	5. WŁADCA
6. D.J. BOY	6. FIST FIGHTER	6. TOWER ASSAULT	6. ALONE 3	6. GLOBAL WAR
7. BATTLE TOADS	7. BEAU JOLLY B. BOX	7. MORTAL KOMBAT	7. TIE FIGHTER	7. PROBLEM JASIA
8. JURRASIC PARK	8. MEMOLOGIE	8. ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ	8. SIM CITY 2000	8. STARBALL
9. HOME ALONE II	9. H. POKER PRO	9. PROJ. BATTLEFIELD	9. DARK FORCES	9. DRACONUS II
10. S. MARIO BROS III	10. FATASTIC DIZZY	10. MORTAL KOMBAT	10. MASTER OF MAGIC	10. SUPER FORTUNA

SHITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE
1. KARATEKA	1. MONOPOLY	1. ROD LAND	1. PRINCE OF PERSIA 2	1. AXILOX
2. GALAGA	2. GALAXY	2. KAJKO I KOKOSZ	2. RACE DRIVIN' 95	2. UPIÓR
3. WRESTLING	3. FOOTBALL MAN.	3. VROOM	3. BORUTA	3. ZBIR
4. CONTRA	4. S. HIGH STUNTMAN	4. PANG	4. JANOSIK	4. CYTADELA
5. TURTLES	5. ROBIN HOOD	5. PREHISTORYK	5. ALCATRAZ	5. TENIS

HITY tematyczne

ADVENTURE	ARC. STRAT.	PLATFORM	RACING	SHOOT'EM UP
1. DREAMWEB	1. SPACE HULK	1. LION KING	1. LOTUS III	1. JUNGLE STRIKE
2. MONKEY ISLAND 2	2. CANNON FODDER 2	2. RUFF'N'TUMBLE	2. SUPER SKIDMARKS	2. DESERT STRIKE
3. VALHALLA	3. CANNON FODDER	3. JAMES POND 3	3. SKIDMARKS	3. SKELETON KREW
4. BEN. A STEEL SKY	4. ELITE	4. ALADDIN	4. LOTUS II	4. TOWER ASSAULT
5. SECR. OF M. ISLAND	5. FRONTIER	5. SUPER FROG	5. BUMP'N'BURN	5. CHAOS ENGINE
6. INDY/FATE OF ATL.	6. LIBERATION	6. FLASHBACK	6. TURBO TRAX	6. ALIEN BREED '92
7. STARTREK	7. ARMOUR-GEDDON	7. NAUGHTY ONE	7. FORMULA ONE GP	7. PROJECT-X
8. LEGEND OF KYR.	8. DYNABLASTER	8. PUTTY SQUAD	8. ATR	8. BANSHEE
9. SIMON THE SORC.	9. HEIMDALL 2	9. BUBBLE'N'SQUEK	9. POWER DRIVE	9. TURRICAN 3
10. LURE OF THE TEMP.	10. SYNDICATE	10. SOCCER KID	10. SUPERCARS 3	10. ALIEN BREED 2

SŁONECZNY UPAŁ NIEŹLE WPŁYWA

Rok szkolny skończony czas kończyć telefony! Tak, to już minął kolejny rok szkolny, wszystkim uczniom przybyło po świadectwie (niekoniecznie z czerwonym paskiem), niektórym przybyło wiedzy, a jeszcze innym pieniędzy, doświadczenia i czego tam jeszcze sobie wymyślimy. Tak czy inaczej wszyscy mają coraz bliżej do upragnionej emerytury, która z pewnością, jak ta przysłowiowa ziemia, lekką będzie. Emerytura to bardzo dziwny okres czasu w życiu człowieka, niby już jesteśmy „odstawieni" na półkę, a jednak jeszcze pełno w nas energii, pomysłów i chęci do zrobienia czegoś specjalnego. Przedsmakiem emerytury są w pewnym sensie wakacje, mamy dużo wolnego czasu, nikt nic od nas nie chce, a w nas ciągle tli się jakaś taka chęć do życia – prawdopodobnie przyczyn tego zjawiska należałoby szukać na płaszczyźnie fizjologiczno-psychicznej lub gdzieśkolwiek indziej.

Z pewnością możemy zaobserwować zjawisko zajmowania się rzeczami, które odkładaliśmy na później, szukania nowych wrażeń, przeżyć i tu pojawia się problem. Młody emeryt (uczeń na wakacjach) mając dużo wolnego czasu i komputer z pewnością zejdzie na złą drogę grania w gry brutalne, gry które wypaczają jego osobowość. Zabijają jego własne JA, zastępując psychiką wyjałowionego z „wyższych" myśli i skierowanego tylko na mord seryjnego zabójcę. Zjawisko to wykracza już poza jednostkę, staje się zjawiskiem szkodliwym społecznie, a jeżeli tak to trzeba je nazwać po imieniu – jest SPOŁECZNIE PATOLOGICZNE. Jeszcze nie jest za późno, towarzysze i obywatele, miasta i wsie zjednoczny się pod wspólnym hasłem: „PRECZ Z GRAMI KOMPUTEROWYMI!", „GUMOFILCE NA BERETY!", „KATPULTĄ W OKO!". Zniszczmy rak społeczny jakim są te parszywe gry, niech młodzież nasza dorasta w spokoju i niech będzie dostatnia! Ouuuuuuu!

PSYCHO KILLER

P.S. Przepraszamy naszych czytelników, za te niewłaściwe, wręcz głupie hasła, ale mówca wygłaszający powyższe postulaty jest pacjentem w zakładzie dla dziwnych i jego wypowiedź miał być formą kuracji odreagowującej. Niestety posunął się o jeden most za daleko i musieliśmy go pozbawić świadomości.



Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:
- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody.** Cena detaliczna **Bajtka** – 2,80 zł, w prenumeracie 2,60 zł.

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy „utknęli", albo mają „drewniane ręce".

Cena detaliczna – 2,80 zł, w prenumeracie 2,50 zł.

Prenumeratę na TOP SECRET przyjmuje także „RUCH" S.A. na następujących warunkach:

– Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za czwarty kwartał wynosi 8,4 zł. Wpłat należy dokonać do dnia 20 sierpnia 1995 r.

– Wpłaty należy przesyłać do „RUCH" S.A.; Warszawa, ul. Towarowa 28; nr konta PBK, XIII Oddział Warszawa, 370044-1195-139-11. Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały „RUCH" S.A.

– Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.

Commodore & Amiga - miesięcznik poświęcony w całości komputerom **C-64 i Amiga**. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. W C&A znaleźć można opisy sprzętu, programów, kursy programowania, relacje z copy party, ciekawostki, porady dla majsterkowiczów, artykuły o muzyce, grafice, animacji, multimediach, recenzje najnowszych CD oraz opisy gier. C&A to jedyne pismo w Polsce poruszające tematykę C-64.

Cena detaliczna – 2,50 zł, w prenumeracie 2,20 zł.

PRENUMERATA

Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:

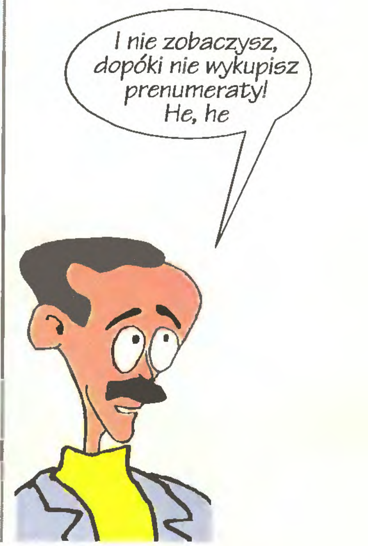
① Do znajdującej się poniżej tabelki wpisać zamówienie.



② Wypełnić znajdujący się po drugiej stronie przekaz, wyciąć i opłacić na poczcie.

Kupon ważny do dnia 31.09.95	Bajtek	Commodore & Amiga	Top Secret	Atari magazyn
od numeru:				Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma „Atari Magazyn"
CENA	2,60 x	2,20 x	2,50 x	Dział prenumeraty Wydawnictwa
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	x	
po ile egzemplarzy	=	=	=	
SUMA	+	+	=	
RAZEM:				







Prenumerata to taniej i pewniej

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....
Słownie zł ....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....
Słownie zł ....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zł ....
Słownie zł ....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

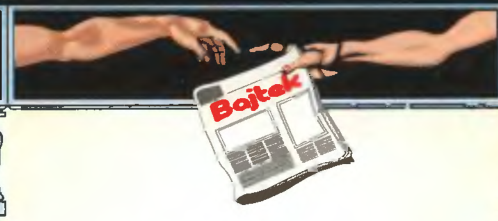
Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego



Zapraszamy do prenumerowania czasopism Wydawnictwa Bajtek.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:
  - wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - do tabelki znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
  - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 33 zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 147 zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02) 644 77 37, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

PRENUMERATA

Scanned by Vangis 2004
for CcOnLine

Drodzy Czytelnicy.

Ponieważ zapas numerów archiwalnych uległ wyczerpaniu zmieniamy zasady wyprzedaży. Zamawiać można pisma wydane nie wcześniej niż rok, licząc od daty ukazania się numeru w którym zamieszczony jest kupon. Można zamawiać archiwalne numery pisma "Atari Magazyn".

Cena każdego egzemplarza wynosi 2 zł. Koszta wysyłki uzależnione są od liczby zamówionych egzemplarzy:

1 gzemplarz	*- 0,8 zł*
2-5 egzemplarzy	*- 1,5 zł*
6 i więcej	*- 2 zł*

Aby zakupić czasopisma archiwalne należy:

- *wypełnić kupon*
- *zsumować liczbę zamawianych numerów, przemnożyć przez 2 zł (tyle kosztuje1 egzemplarz), dodać koszta wysyłki.*
- *obliczoną sumę wysłać przekazem na nasze konto:*

PBK S.A. IX O/W-wa
370031-534488-139-11

- *kupon wraz z kopią dowodu wpłaty przesłać na adres Wydawnictwa z dopiskiem RETRO*

KUPON NR 7/95

TAK TAK TAK!

Przyślijcie mi numery archiwalne:



Bajtek ....

C&A ....

TOP SECRET ....

ATARI - magazyn ....

(tu wpisz numery interesujących Cię pism)

Imię i Nazwisko..

Adres:..

....

Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkę pocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Służby Polsce 4, 02-784 Warszawa

Pole do popisu:

To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywnie podoba. Po zrobieniu można to do nas przysłać. Po przysłaniu, my zrobimy z tym cokolwiek, co nam się żywnie spodoba.

LISTA PRZEBOJÓW KOMPUTERA TYPU:

XYWA:

SHITY

1
2
3
4
5
6
7

HITY

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

SAVEGAMY

Pyrotechnica

Opcja nagrywania stanu gry jest cokolwiek dziwna, jako że nigdy nie wiadomo pod jaką nazwą zostanie zapisany aktualny stan gry, ale nie ma to wielkiego znaczenia – zapisywanych jest tylko pięć różnych stanów. O który chodzi, można dojść po dacie i godzinie ich utworzenia albo oglądając początek kilkudziesięciobajtowego pliku – zawiera on liczbę punktów, liczbę pozostałych żyć i numer poziomu, jednak właściwe informacje zapisane są nieco dalej. Żeby móc grę skończyć wystarczy właściwie umieć usunąć uszkodzenia statku i uzupełnić liczbę żyć do trzech, co robi poniższy skrypt:

```
; Skrypt do Pyrotechnica
; Uzupełnij do trzech
; liczbę żyć
[47]  (3)
; Skasuj uszkodzenia
; statku
[53]  (0)
```

Robaquez

Tower Assault

Tym razem savegamy będą co nieco nietypowe, jako że po raz chyba pierwszy w historii Top Secretu znajdzie się w nich malutki listing. Niestety, bez niego się nie dało – ale zamiast się tłumaczyć przejdę od razu do rzeczy.

„Tower Assault" nie ma opcji nagrywania stanu gry, jednak żeby ułatwić graczowi życie w niektórych miejscach (wybieranych niestety przez grę, a nie przez wolę gracza) stan gry zostaje zakodowany w postaci ciągu liter. Taki kod można potem wprowadzić i grać dalej od tego samego miejsca. Metoda nie jest specjalnie odkrywcza, ale w pewnych szczególnych przypadkach bywa skuteczna – tak jest i tym razem. Żeby graczom nie było zbyt łatwo, w samym kodzie ukryty jest sposób sprawdzenia jego poprawności – czy przypadkiem gracz nie usiłuje wklepać czegokolwiek na rympał, żeby sobie pograć w zupełnie innym miejscu niż by to wynikało z jego dotychczasowych osiągnięć. Bez rozgryzienia tego kodu kontrolnego nic się nie da zrobić.

Kiedy zacząłem grać w „Tower Assault", udało mi się w ciągu stosunkowo krótkiego czasu zdobyć przez przypadek dwa kody, różniące się między sobą tylko w dwóch miejscach. Inne były czwarta i ostatnia litera – czwarta zmieniła się bodajże z C na D, a ostatnia z I na H. Kierunek zmian mnie zastanowił – zrobiłem więc szybki eksperyment, zmieniając D na E i H na G. Kod został przez grę przyjęty jako prawidłowy, co upewniło mnie, że jestem na dobrej drodze. Co było dalej nie będę po kolei opowiadać – potrzebne było jeszcze kilka kodów i odkrycie gdzieś wewnątrz pliku ta.exe ciągu liter ABCDEFGHIJKLMNPS. Reszta poszła prawie jak z płatka.

Kod kontrolny (nie mający nic wspólnego z prawdziwym CRC, ale tak mi się nazwało odpowiednią funkcję w programiku) liczony jest mniej więcej według następującej reguły – dodawane są do siebie wszystkie kody ASCII liter występujących w części informacyjnej kodu, następnie ta suma (po odjęciu jej od liczby 1023) przeliczana jest na liczbę heksadecymalną – przedstawioną nie za pomocą znaków od 0 do A jak to się zwykło robić, ale za pomocą liter ABCDEFGHIJKLMNPS (A odpowiada zeru, S piętnastu, czyli F, brakujące litery nie są w ogóle używane i czasem są po prostu ignorowane a czasem generują błąd w kodzie). To jest absolutnie najważniejszy element układanki – cała reszta to odrobina cierpliwości, której mi zresztą zabrakło żeby rozgryźć kody do końca. Teraz więc szybko o tym, co wiem – i co w zupełności wystarczy do ułatwienia sobie życia.

Dwie pierwsze litery określają poziom, na którym będzie się toczyła gra. Znaczenie kodów jest następujące:

EC – EF Civilian Levels
EH – EK Stores Sectors
EM – ES Military Sectors
FA – FD Security Zones 1 do 4
FF – FI Science Sectors
FK – FN Engineering Sectors
GS – HF Main Tower.

Na G zaczynają się kody korytarzy łączących poszczególne miejsca bazy (również FP i FS spełniają tę samą rolę). Kilka pozostałych kodów, mieszczących się w dziurach między wymienionymi, odpowiada terenom dookoła wież.

Dwie następne litery to ilość gotówki (coś tak jakby heksadecymalnie, z uwagami które były już wyżej), piąta odpowiada za liczbę żyć jakimi dysponujemy, w dziewiątej zapamiętana jest liczba kluczy. Reszty nie chciało mi się rozgryzać – zwłaszcza od momentu, w którym dotarło do mnie, że duża ilość gotówki pozwala na większości poziomów zaopatrzyć się w Intexie we wszystko, czego dusza zapragnie. Najprostszym (i wypróbowanym) rozwiązaniem jest stosowanie zawsze tej samej kombinacji środkowych liter – KCSLEASDCAAA – i zmienianie tylko dwóch pierwszych i dwóch ostatnich. Chętnym radzę sprawdzić, czy rodzaj broni nie jest kodowany w pojedynczych bitach znaków od szóstego do ósmego.

Dla tych, którzy i tak nic nie zrozumieli, cztery kody do wypróbowania: HFSSSLEASDCAAAAJ, FDKCSLEASDCAAACF, FMKCSLEASDCAAABM, EIKCSLEASDCAACB.

A oto programik, liczący potrzebne dwa znaki kontrolne, o ile wiem, powinien dawać dobre efekty i na PC i na Amidze (choć na tej drugiej może wymagać konwersji na inny język niż Turbo Pascal). Program zadziała poprawnie tylko w przypadku wprowadzenie ciągu znaków wielkimi literami i zupełnie nie jest idiotoodporny.

```
const
  trans : string = 'ABCDEFGHIJKLMNPS';

var
  s : string;

function crc(s : string): string;
var
  i,sum : integer;
begin
  sum:=1023;
  for i:=1 to 14 do sum:=sum-ord(s[i]);
  crc:=s+trans[1+sum div 16]+trans[1+sum mod 16]
end;

begin
  write('Wprowadz ciag liter:   ');
  readln(s);
  writeln('Ciag z suma kontrolna: ',crc(s))
end.
```

Na koniec jeszcze jedna niespodzianka – z gry nie daje się wyjść w żaden ludzki sposób, można ją jednak opuścić w sposób cokolwiek nieludzki, za to skuteczny, nie wymagający resetowania komputera. Wystarczy podać kod HJKCSLEASDCAAABN i rozpocząć misję, o czym zawiadamia śmiejąc się do rozpuku

Naczelny

Listy

KLUB MAŁEGO I DUŻEGO ATAROWCA IM. KRZYSIA KUBECZKO

Proszę o adres Krzysia Kubeczko. Mam dla niego niespodziankę o mocy 250 kiloton.

Edek z Krainy Kredek

(...) Krzyś Qbeczko to prymitywny amigowiec. Ludzi takich jak on to tylko na mydło lub proszek do pieczenia.

Wencel

Otóż Krzysztof (zagorzały fan Atari XL/XE) wcale nie ma ataraka!!! Posiada on komputer (kalkulator) marki Commodore (C-64). (...) Pewnego pięknego ranka przeglądałem konkurencyjne pismo (a fe, nieładnie!- przyp. Sir Haszak). Rzucam gałkę w helpy, a tam nazwisko Krzysia (Kubeczko), który nie daje sobie rady z grą „Great Escape" (C-64).

Little Friend-Ścipoląg-Ace Ventura

Przeciwnicy Krzysia radykalizują się, a tymczasem coraz więcej tropów wskazuje na to, że niniejszy kącik powinien zmienić nazwę na „Kącik Tajnego Commodorowca im. Krzysia Kubeczki".

BŁĘDNE INSTRUKCJE

Mój kumpel kupił sobie C64 ze stacją dysków. Przeczytał w instrukcji, że trzeba wyjąć dysk z koperty, więc obdarł dyskietkę (biedna) z plastiku, wyjął krążek i myślał, że będzie to chodziło!

Bronek

Są sprawy, w których czujemy się całkiem bezradni. Pozostaje tylko podpowiedzieć, że koperty można wykorzystać jeszcze naklejając znaczek o odpowiednim nominale (nie piszę jakim, bo opłaty mogą zostać podniesione).

COMMODORE

Może mi powiecie dlaczego w TOP-ie jest tak mało opisów na C-64, mimo że sklepy pękają w szwach od nieopisanych gier na Commodore.

Edek z Krainy Kredek

Przyznam, że nie chodzimy zbyt często po sklepach. Znacznie częściej po firmach wydających oprogramowanie i przyznam, że tam gier na Commodore jest niewiele. Mamy oto pierwszy dowód, że może powstać coś z niczego.

KILLING MOON

Czy „Killing Moona" trzeba wpakować w całości na twardziela, czy można przekładać kompakty (mam 540 MB, więc cały mi się na dysk nie zmieści). (...) Chcę go kupić, a nie wiem czy nie wyrzucę kasy w błoto (to w końcu 2 BAŃKI).

Dr Baracus

Ponieważ CD-ROM-y zostały wynalezione, by ułatwiać życie komputerowcom, większe programy na CD (do takich zalicza się „UTKM") przerzucają na dysk twardy zazwyczaj od kilku do kilkunastu mega. Resztę czytają z płytek.

KONFORMIZM

W innych magazynach są cover dyski i plakaty. Czemu wy się macie różnić?

Mariusz „Punisher" Pośpiech

Różnić się powinniśmy, więc wyróżniamy się nie tylko jakością, ale i zawartością. Staramy się koncentrować na tym, co Was interesuje najbardziej, na grach komputerowych. Oczywiście ulegniemy przemocy, jeśli będzie wielu zwolenników wprowadzenia plakatów. W końcu Wasza opinia jest decydująca.

NIE JEST EROTYCZNIE

Uważam, że taka rubryka „Jest erotycznie" to była stworzona na siłę, bo materiału jest w niej tyle, co kanarek nasmarkał. Już grubo więcej byłoby w rubryce „Jest przygodowo" a nawet „Jest symulatorowo". A ktoś się uparł i wybrał sobie kulawą gałąź przemysłu growego, jaką jest erotyka. Myśle natomiast, że powinniście się zająć sceną!

Czarny Krokodyl

„Jest erotycznie" z natury rzeczy nie może być kulawą gałęzią (?) przemysłu growego, gdyż kulawe jest mało erotyczne. Co do sceny, to przyznam, że próbowaliśmy utrzymać rubrykę DEMA, która zachowałaby pozory periodyczności. Niestety, nie cieszyła się zbytnim zainteresowaniem i zeszła. Nie wzbraniamy się od pisania o demoscenie, ale będzie się to raczej odbywało sporadycznie.

OBNIŻKA CENY?

TS ma być tańszy, bo Kopalnego zakopię, Naczelnego zatłukę, a z Dżemikiem kanapkę sobie zrobię. Nawet HASZAKMAN Wam nie pomoże, a A&G niech się schowa.

Varnpir

Powody podwyższenia ceny tłumaczyliśmy we wstępniaku w numerze 7/95. W tej chwili pracujemy nad pierwszą w historii TS obniżką ceny. Może się uda.

OFERTA

Siostrę w dobrym stanie (data produkcji: 1982 r.) sprzedam lub zamienię na 486 DX2/66 z bajerami.

P.S. Nie zniszczona, z rodowodem, tresowana.

Siergiej 007

Nie wiem czy transakcja, którą proponujesz jest dla Ciebie opłacalna. Siostra, którą oferujesz do pewnego wieku będzie ulegała autoupgrade'owi stale zyskując na wartości, zaś 486 DX2/66 już niedługo stanie się szmelcem. Zastanów się!

PAUPERYZACJA

(...) Dziś jest mój szczęśliwy dzień, gdyż moja siostrzyczka zdała maturę, a wiąże się z tym fakt, iż pokój, w którym stoi komputer przechodzi w moje zgrabne rączki.

Sputor

Siostra stanęła przed trudnym wyborem: zdać maturę i stracić komputer wraz z pokojem, czy skusić się i oblać egzamin dojrzałości. Umysł zwyciężył, ale jak u nas może być w kraju dobrze skoro każdy kolejny poziom wykształcenia okupić trzeba takimi stratami materialnymi. Nawet jeśli beneficjentem będzie rasowy gracz, który wie jak właściwie wykorzystać sprzęt, by mu płyta główna nie zardzewiała.

PODCHWYTLIWE PYTANIE

Posyłam Wam wszystkim piękny uśmiech, a do Borka puszczam dodatkowo perskie oczko (dwa asy), gdyż błagam go o pożyczenie mi „Gwiezdnej trylogii". Czy jeśli w wakacje przypadkowo wpadnę do Warszawy będę mogła Was odwiedzić?

Kicia

Mhm. Nie powiemy TAK, bo jest to odpowiedź POLITYCZNIE NIEPOPRAWNA. Nie powiemy NIE, bo nie będziemy kłamać. Odpowiemy więc jak dyrektor I programu TVP, gdy zapytano go czy zdejmuje serial „Beverly Hills 90210" z powodu naruszania przezeń wartości chrześcijańskich: takiej deklaracji Pani od nas nie wyciągnie.

POSZUKIWANA

Poszukuję plakatów i wiadomości o Edycie Górniak.

Mr Tajniak III

Z tego, co wiemy (a wiemy w tej sprawie niewiele), Edyta Górniak żyje, śpiewa i ma się dobrze.

POŻEGNANIA

Gdy przeczytałem list pożegnalny Alexa i Gawrona w rubryce T'N'T przeżyłem szok, z którego ocknąłem się po dobrych kilku dniach. To było straszne: A&G odchodzą z TS! Jest to dla wszystkich wielkim nieszczęściem, niepowetowaną stratą itd. Wobec tego uczcijmy odejście niezapomnianej spółki minutą ciszy (minuta ciszy) i zawsze pamiętajmy o tych (nie pamiętam, ilu ich było) ludziach.

jednoosobowa spółka
Max & Kanarek

Nie wiem dlaczego nikt nie postarał się o to, aby człowiek z takim talentem dalej mógł u Was pracować. Ludzie, przecież to był najrówniejszy gość z redakcji!

Dawid Rygielski

Odejście Alexa też przeżywaliśmy dość długo, ale stało się i się nie odstanie. A dlaczego się stało? Jeśli nie wiadomo, o co chodzi, zazwyczaj chodzi o pieniądze. W końcu nie każdy przez całe życie chce być społecznikiem. A poza tym praca to nie tylko przyjemne spędzanie czasu (co niewątpliwie jest ważne), ale i ciągłe podnoszenie sobie poprzeczki. Alex sobie podniósł.



PRACA

Jaką szkołę trzeba ukończyć, aby pracować w jakiejś gazetce (komputerowej; niekoniecznie TS) i nie jako zamiatacz.

Klocek

Najlepiej szkołę wyższą (najlepiej techniczną; pomoże też umiejętność pisania, choć nie na wszystkich stanowiskach jest wymagana). Jeśli chcesz pracować u nas wystarczy przejść nieudane leczenie na oddziale psychiatrycznym, mieć to coś, dzięki czemu ludzie widzący Cię na ulicy przechodzą szybko na drugą stronę i mieć tak mało czasu, by nie mieć czasu na wydawanie pieniędzy, których i tak tu nie zarobisz (brak czsu to ja mu zapewnię - Naczelny).

SEGA

Po przeczytaniu w „TOP SECRET" waszej oferty postanowiłem do was napisać z prośbą o przesłanie mi aktualnej oferty na konsolę SEGA.

Paweł K.

Niestety, taka oferta jeszcze nie istnieje. Na razie na naszych łamach sprzedawane są programy na PC, PC-CD i Amigę.

TRENER

Proszę przysłać za zaliczeniem pocztowym grę „Trener" na C64 na dysku.

Dean

Po raz ostatni podaliśmy adres firmy ADERSOFT w numerze 5/95. My tej gry nie sprzedajemy!

VETO PLANSZÓWKOM

Moglibyście w dziale „Jest taktycznie!" umieścić mały kącik o grach strategicznych, ale planszowych. Wiem, że od tego jest między innymi „Magia i Miecz", ale skoro opisujecie już tego rodzaju gry, to możecie raz coś takiego zrobić.

Jednorożec

Z definicji (por. na okładce) jesteśmy pismem o grach komputerowych. Dzieje się w nich tak dużo ciekawych rzeczy, że nie ma miejsca na planszówki. Wyjątek zrobiliśmy dla gier fabularnych z „Magii i miecza" i starczy.

ZA DUŻO, ZA MAŁO

(...) Piszecie jak pismo dla snobów!!! To takie zjawisko – coraz więcej recenzji, a mniej praktycznych porad i solutionów. Coraz więcej o CD-ROM-ach, jak w Polsce ma je tak niewielu graczy!

Przyznam, że nie poczuwamy się do winy za sytuację na rynku rozrywkowych programów komputerowych, na którym pojawia się coraz więcej CD-ROM-ów, bo na Zachodzie to już norma, a lwia część gier na PC pochodzi z Zachodu. Poza tym rynek się normalizuje, ponieważ wychodzi coraz więcej produkcji w języku polskim. Nie mamy więc zamiaru pisać na nowo instrukcji do gry, tak jak praktykują to niektóre pisma; z drugiej strony niemal każda przygodówka i RPG zawiera solution (sami nie wiemy czy to dobrze). Jak widać skazani jesteśmy na CD, a co do pomocy w grach, uważamy, że jest spora, ale oczywiście może być większa. Może nawet będzie.

Tym razem zgodnie z instrukcją wewnętrzną tak tajną, że jej numeru nie zna nawet jej autor, na listy odpowiadał Sir Haszak i jak źle pójdzie to tak mu zostanie.

CZYTELNICY NADESŁALI

Czekamy na więcej

Rubryka „Czytelnicy nadesłali" przeżywa prawdziwy rozkwit. W tym numerze pobijamy wspaniały rekord – aż cztery opisy stworzone wyłącznie przez czytelników. Może idea pisma złożonego w całości z tekstów nadesłanych nie jest taka odległa. Muszę przyznać, że nie tylko wybór materiałów stał się większy. Także styl, w jakim napisane są prace praktycznie nie wymaga żadnych poprawek.

Pozwólcie jednak, że zaofiaruję Wam kilka uwag. Starajcie się dowiedzieć o grze jak najwięcej. Do podstawowych informacji należałyby: nazwa producenta, rok produkcji, czy dany program jest do nabycia na polskim rynku i jeżeli tak, to za ile. Te wszystkie informacje będą istotnym uzupełnieniem opisu. Jeżeli już narysowaliście jakąś ładną mapę, jest bardzo prawdopodobne, że zostanie ona zeskanowana i ukaże się obok Waszego tekstu. Nasza wielka prośba z tym związana: przysyłajcie wszelkie rysunki na CZYSTYM BIAŁYM PAPIERZE. Dobrochna bardzo się ucieszy.

Przypominam, że za każdy wydrukowany opis autor dostaje roczną prenumeratę Top Secret. Poza tym, możemy na jego życzenie wydrukować dowolny, acz cenzuralny tekst mieszczący się w 3 linijkach. Zamieścimy także zdjęcie autora, oczywiście jeżeli będzie tego chciał i je PODEŚLE. Miałem właśnie taki wypadek, że autor domagał się wydrukowania swojego wizerunku, a zdjęcia nie dostarczył.

Dean

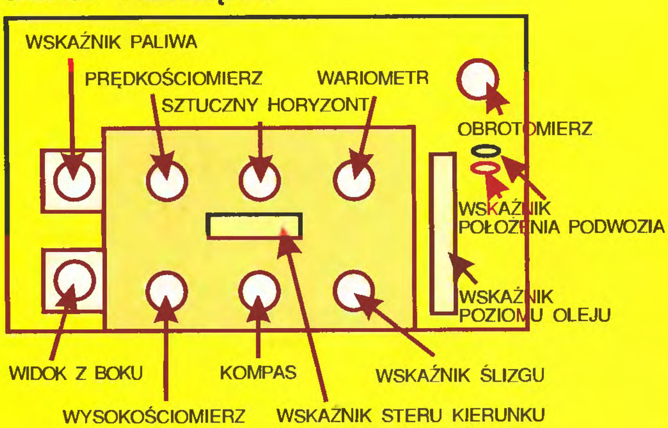
LOTERIA KORESPONDENTÓW

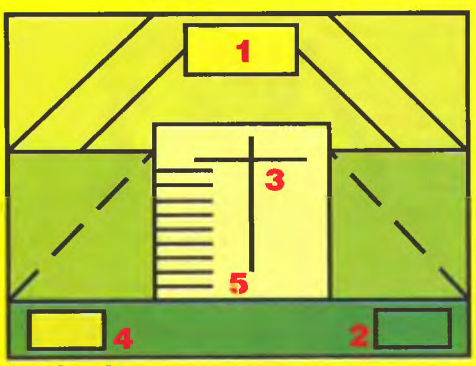
W tym miesiącu jak co miesiąc otrzymaliśmy kolejne 30 wspaniałych książek od wydawnictwa Iskry. Wprawdzie wszyscy wiedzą jak można je otrzymać, lecz nie ma powodu, aby tego nie przypominać. Książkę może wylosować każdy, kto przyśle do nas jakikolwiek rodzaj przesyłki pocztowej zawierającej w niej swoje imię i nazwisko wraz z pełnym adresem. Brak kodu pocztowego też będzie dyskwalifikował.

Lista nagrodzonych:
Piotr Boguszewski, Świdnik; Łukasz Krakowiak, Żyrardów; Tomasz Spólnik, Jarosław; Łukasz Zabłocki, Stalowa Wola; Tomasz Doroz, Łódź; Jakub Polkowski, Warszawa; Kamil Lenard, Legionowo; Krzysia Jarosławska, Piaseczno; Piotr Buchart, Czeladź; Michał Michalak, Łódź; Daniel Zbroszczyk, Warszawa; Paweł Rudnicki, Łódź; Przemysław Kozak, Oświęcim; Dawid Księżarczyk, Wrocław; Michał Walewski, Warszawa; Tomasz Suski, Warszawa; Adam Krzemiński, Uchorowo; Michał Kluz, Handzlówka; Rafał Gibalski, Kielce; Kamil Oleński, Łomża; Krzysztof Molesztak, Koszalin; Michał Dziubek, Zawiercie; Bartek Maniecki, Gdańsk; Daniel Kuźnia, Olsztyn; Tobiasz Kaźmierski, Poznań; Krzysztof Gołębiewski, Gdańsk; Mikołaj Kowalik, Pleszew; Maciek Betlej, Chełmek; Marta Karpińska, Warszawa; Marcin Korżyński, Michałowo.

Spitfire 40

TABLICA PRZYRZĄDÓW





kokpit

1 - Lusterko wsteczne
2 - Wychylenie steru kierunku
3 - Celownik
4 - Prędkościomierz
5 - Wskaźnik wysokości

„Spitfire 40" jest symulatorem lotu, pozwalającym Ci zasiąść za sterami Spitfire'a - jednego z najsłynniejszych samolotów II Wojny Światowej. W początkowym menu wybieramy pomiędzy symulacją (SIMULATION) i grą (GAME). Ta druga opcja, po wybraniu samolotu (myśliwca lub bombowca), którym będziesz walczył, przenosi Cię od razu w powietrze. Symulacja daje Ci szansę na rozpoczęcie kariery pilota (ORIGINAL LOG) lub wczytanie stanu gry zapisanego wcześniej (SAVED LOG). W dalszym menu wybieramy między nauką pilotażu (PRACTICE), a walką (COMBAT). W wypadku opcji walki, po jej zakończeniu wpisujemy osiągnięcia do własnego rejestru bojowego.

Klawiszologia:
SPACJA – przełączenie ekranów kokpit / tablica przyrządów;
Q i W - zwiększenie i zmniejszenie mocy silnika;
Z i X - ster w lewo / prawo;
F - podniesienie / opuszczenie klap;
B - włączenie / wyłączenie hamulca;
M - mapa;
N - zbliżenie ukształtowania terenu;
ESC – przerwanie działania programu i powrót do menu podstawowego.

Komputer: ATARI XL/XE.

Ramol

Chicago 90

Jeśli lubicie oglądać filmy pełne szaleńczych pościgów to jest to gra w sam raz dla Was. Choć jest dosyć stara (rok produkcji 1989) i zajmuje na dysku zaledwie kilkaset kilobajtów warto w nią zagrać zwłaszcza, jeśli jesteście amatorami samochodówek.

Przejdźmy do samej gry. Na początku daje nam ona możliwość wyboru czy będziemy gangsterem, czy policjantem, jednego z trzech poziomów trudności i sposobu sterowania (klawiatura, joystick). Ekran jest złożony z czterech części:
- menu
- mapy najbliższego otoczenia
- widoku naszego samochodu z lotu ptaka oraz z jego wnętrza

Jeśli jesteśmy gangsterem, nasze zadanie polega na wydostaniu się z miasta. Oczywiście będzie nam w tym przeszkadzać policja. Wpadnięcie w jej łapy oznacza koniec zabawy.

Jeżeli zdecydujemy się zostać policjantem, musimy schwytać gangstera zanim opuści on miasto. Do dyspozycji mamy aż sześć policyjnych wozów. Możemy je przełączać poprzez wybranie odpowiedniej opcji w menu.

Kilka dobrych rad:

1. Nigdy nie wjeżdżaj na beczki, bo zostaniesz odwieziony na złom.
2. Uważaj na taksówki i inne pojazdy, czasami jeżdżą pod prąd.
3. Najłatwiej złapać gangstera rozbijając jego samochód i wzywając na pomoc inne wozy.

Gałkologia:

SPACE – uaktywnienie menu,
ENTER – potwierdzenie wyboru,
R – hamulec, bieg wsteczny,
SHIFT – strzelanie.

Komputer: IBM PC EGA/VGA.

Zapałka

Technoid

Pierwsze zdanie instrukcji gry TECHNOID brzmi: „Gra zręcznościowa, oparta na scenariuszu znanego na całym świecie Arkanoida". Czytelników myślących, że to gra nie warta świeczki, chciałbym wyprowadzić z błędu. Pomysł gry stary jak komputery, ale wykonanie prawie perfekcyjne. Po pierwsze wspaniała kolorowa grafika, której należy się 10 w skali 1-10. Prawie każdemu nowemu etapowi towarzyszy nowy wystrój graficzny. Po drugie: wysoka grywalność. Duże elementy (paletka, klocki) sprawiają, że nie można od niej odstąpić, chcąc poznać kolejny etap (a jest ich sporo!). Dla tych, co nigdy nie grali w grę typu ARKANOID (czyli wszystkich trzech spośród czytelników TS) małe przypomnienie: sterujemy paletką, którą odbijamy piłeczkę, która znów zbija różne klocki. W TECHNOIDZIE po zbiciu odpowiedniej ilości elementów, należy trafić w cegiełkę z „P" i zebrać latającą kulę również z tą literą. Oczywiście są stare urozmaicenia gry jak laser, klej w paletce, a także zupełnie nowe jak zapory i inne „bonusy". Gra ma małe intro, które dodatkowo uatrakcyjnia grę, choć kula tam narysowana szpeci je. Istnieje opcja umożliwiająca wprowadzenie kodów, by zacząć grę od dowolnego etapu. Napisałem, że gra jest wykonana prawie perfekcyjnie, gdyż są małe zastrzeżenia tzn. kulka nieraz dziwnie odbija się od paletki. Nie ma możliwości nagrania rekordów na dysk, a do katalogu programu wpisał się jakiś lamer (w oryginale!!!). Są to jednak znikome niedociągnięcia i gorąco polecam zakup tej gry, zwłaszcza, że na dysku z TECHNOIDEM na drugiej stronie znajdują się wersje demonstracyjne innych gier, które zostaną wydane! Grę wydała firma StanBit .

Komputer: ATARI XL/XE

Paweł Mordoklej

Pomimo chęci autora zdjęcia nie dostaliśmy, ale zamieszczamy ogłoszenie:

ATAROWCY! KUPUJCIE ORYGINALNE GRY I PISZCIE DO BAJTKA W SPRAWIE PISMA O ATARI. POKAŻEMY KTO TU RZĄDZI!"

Kacper

Dawno, dawno temu, za siedmioma lasami i pięcioma stodołami żył sobie Kacper wraz ze swoją dziewczyną. Na Twoje nieszczęście dzień przed ślubem została ona porwana przez złego czarnoksiężnika i uwięziona w zamku. Jak zawsze Ty będziesz musiał ją uwolnić, aby nie narazić się zaproszonym mieszkańcom wioski. Podczas wędrówki napotkasz kilku gostków, którzy pomogą Ci w zamian za potrzebne im przedmioty.

Na początku udaj się na czubek drzewa po sprzęt do nurkowania. Zejdź prawą stroną i pójdź w kierunku zamku. Po drodze weź wino i zostaw maskę. Następnie udaj się do pijaka i ofiaruj mu wino. Teraz idź po otwieracz do konserw i szpadel. Przy pomocy maski i otwieracza otwórz kratę w wodzie blokującą dostęp do zamku. Weź szpadel i odkop wejście do podziemi. Wejdź na prawą wieżę po kilof. Zejdź na dół, zabierz okulary i dostań się na środkową wieżę po latarkę. Po drodze do podziemi zostaw obydwa przedmioty i weź ze sobą pierścień. Idź w lewo, zejdź po drabinie i usuń głazy blokujące przejście kilofem. Zabierz łom, a pierścień oddaj gościowi na końcu korytarza, za co otrzymasz kartę magnetyczną. Dzięki niej otworzysz drzwi z lewej strony zamku. Wróć na miejsce startu i otwórz łomem właz do podziemi. Zanieś okulary ślepcowi, który z wdzięczności ofiaruje Ci dynamit. Zejdź do podziemi i zabierz ser. Teraz wróć do zamku i wyjdź z lewej strony. Spotkasz tam biedaka, który za ser odda Ci detonator. Idź na start i zejdź do podziemi. Wysadź głazy z prawej strony. Dzięki latarce bezpiecznie dostaniesz się do końca korytarza, gdzie znajdziesz piorun. Teraz pozostaje Ci tylko pokonać czarnoksiężnika (prawa wieża) i uwolnić ukochaną.

Kacper ma niezłą grafikę i przeciętną muzykę. Słabą stroną gry jest animacja postaci. W sumie przypomina ona „Dizzy'ego" i ma podobny stopień trudności. Każdy, kto przeszedł choćby jedną część „jajecznego boksera", powinien skończyć „Kacpra" bez problemu.

Komputer: Commodore 64

Gothan



Legenda:

1. sprzęt do nurkowania	4. wino	7. latarka	10. piorun	P - pijak
2. otwieracz do konserw	5. kilof	8. łom		Ś - ślepy
3. szpadel	6. okulary	9. ser		S - start

Tipsy & kody

POD NOWYM ZARZĄDEM

No i stało się. Do wyboru była praca i uniwersytet. Oczywiście Wiewiór wybrał naukę, ale i tak robota musiała być wykonana. W ten sposób pojawiłem się ja.

Na wstępie może trochę obiecanek. Zamierzam wprowadzić wszelkie zmiany, jakie przyrzekł Alex. Co prawda jeszcze nie wiem, co takiego zamierzał, ale nie martwcie się.

Może dawka w tym numerze nie jest większa niż zwykle, lecz na przygotowanie materiału miałem tylko tydzień. Za miesiąc zamierzam wcisnąć tyle tipsów, ile się da. Niech się skład martwi, gdzie to pomieścić. W miarę możliwości będę się starał dawać dużo tipsów na PC-ta, co uważni odczują już teraz. Oczywiście nie zapomnę o Commodorze, dla którego szykuję specjalną porcję w kolejnym numerze.

Na pewien czas zawieszam konkurs na powtarzające się tipsy. Niestety, tym razem nie miałem możliwości sprawdzenia, czy dany tips był drukowany w Top Secretach sprzed 95 roku.

Mam jeszcze do Was pytanie: Co sądzicie o ilości miejsca przeznaczonego na kody? Czy uważacie, że należy zmienić proporcje w rubryce, czy też jest w sam raz?

I drobny apelik: Dopisujcie na kopertach typ komputera, którego dotyczą tipsy/kody – ułatwi nam to pracę.

Przypominam, że za każdy wydrukowany w tej rubryce tekst można dostać darmowy Top Secret. Tylko oprócz własnego adresu z kodem piszcie pełne imię i nazwisko. Poczta nie chce przyjmować xyw.

Dean

PS. Zasłyszane w FIDO:

Jedzie sobie facet 80 km/h nowiutkim BMW. Na zakręcie wyprzedza go rowerzysta. O kurcze! – myśli sobie i przyspiesza. Lecz rowerzysta uparcie trzyma się lewego pasa, więc kierowca przy prędkości 100 km/h wyprzedza go z prawej strony. Następny zakręt i rowerzysta znowu go wyprzedza. Sytuacja powtarza się kilka razy. W końcu facet pędząc 160 km/h wyprzedza rowerzystę, zatrzymuje się i wyskakuje z samochodu. Rowerzysta hamuje i ocierając pot z czoła mówi:

– Uff! Dobrze, że się pan zatrzymał, bo mi się szelki o lusterko zaczepiły!

AMIGA

A-TRAIN / Michał Sawicki
Stadiony postawione w centrum miasta, a pola golfowe na peryferiach przynoszą ogromne zyski.

BANSHEE / Przemysław Wardziński
Klawisze od A do Z - wybierasz sobie broń specjalną.

BOMBER / Przemysław Wardziński
Wpisz się jako BUCKAROO, później napisz SO WHAT I DO?. Podczas gry klawisz Z da Ci dużą prędkość, a klawisz H żywotność.

CANNON FODDER 1 i 2 / Michał Sawicki
Wejdź do opcji SAVE i jako nazwę pliku wpisz JOOLS. Pojawi się napis CHEAT MODE ACTIVATED, a dowódca dostanie najwyższy stopień.

CHAISMA / Przemysław Wardziński
Na ekranie tytułowym wpisz: CHEAT MODE. Teraz klawiszem F2 przeskakujesz poziomy.

CIVILIZATION / Przemysław Wardziński
Jeśli chcesz sam nazwać swoją cywilizację, to podczas jej wyboru wciśnij ESC.

CYBERNOID II / Przemysław Wardziński
Na ekranie tytułowym wpisz: NECRONOMICON – nieśmiertelność.

ELFMANIA / Przemysław Wardziński
Trzymaj FIRE i ruszaj się w kierunku odwrotnym do przeciwnika.

FIRST SAMURAI / Przemysław Wardziński
Wpisz DIPUTS (STUPID od końca), a klawisze numeryczne przeniosą Cię po etapach.

FULL CONTACT / RAV
Podczas gry wpisuj nazwiska z początkowej obsady.

FUSION / Przemysław Wardziński
W High Score wpisz się jako: SWAMP THING i naciśnij E. Teraz +/- to zmiana poziomu.

HIRED GUNS / Przemysław Wardziński
Najlepszy skład drużyny to: CIM-Lite, Bonden, Cheule i Janillee.

HEIMDALL II / Przemysław Wardziński
Czary (numery, to kolejność znaków runicznych):
7, 1 – uzdrawianie
13, 8 – ochrona przed trucizną
13, 5 – ochrona przed ogniem
12, 3 – czar ofensywny
13, 15 – ochrona przed magią
7, 3 – wskrzeszanie
5, 2 – czar ofensywny
16, 1 – stworzenie przedmiotu
6, 2 – czar ofensywny
13, 1 – tarcza
9, 10, 1, 14 – spowolnienie przeciwnika
13, 18, 15, 4 – zwiększanie wartości cech postaci

INDIANA JONES 4 / Przemysław Wardziński
W High Score Table wpisz SILLYNAM – da Ci to dużo Jonesów.

JET STRIKE / KONIAREK
Aby strzelać z rakiet i rzucać bomby musisz (jeżeli lecisz w lewo) zrobić ruch joystickiem w prawo i nacisnąć FIRE (jeżeli lecisz w prawo robisz to samo).

LARRY 2 / Jakub Popeda
Hasło, o które prosi komputer: 1111.

LETHAL WEAPON / Przemysław Wardziński
Wciśnij jednocześnie i przytrzymaj klawisze ALT i F, a klawiatura numeryczna pozwoli Ci wybierać poziomy.

LOST PATROL / Przemysław Wardziński
Na początku tej gry daj wszystkim swoim ludziom 10 odpoczynków po 10 minut. W czasie marszu nie ubywa im energii.

MOONSTONE / Hubert Misztal
Sposób na darmowe życie:
Idź do druidów i zamiast przedmiotu daj im złoto. Złota nie stracisz, a życie dostaniesz. Smoka najłatwiej pokonać oddalając się od niego i kiedy się schyli, należy go uderzyć sposobem LEWO+FIRE (musisz być odwrócony w jego stronę). Kiedy zdobędziesz księżycowy kamień idź do druidów.

MORTAL KOMBAT II / Hubert Misztal
Kiedy w menu głównym wpiszesz hasło FIONA, obraz mignie na zielono, a Ty będziesz mógł zagrać w wersję bezkrwawą.

NICKY BOOM 2 / Hubert Misztal
Wpisz DRINN i użyj klawiszy: SPACEBAR i [F1..F4]

PANG / Jakub Popeda
Napisz: WHAT A NICE HEAT.

PINBALL FANTASIES / Przemysław Wardziński
Gdy stół się wczyta, wpisz: HIGHLANDER – niespodzianka, TECH STUF – opis programu, FAIR PLAY – bez sztuczek.

PIRATES / Przemysław Wardziński
Zacznij START A NEW CAREER, ustaw na rok 1566 i wpisz DRAKE.

POPULOUS 2 / Przemysław Wardziński
Wciśnij ENTER z klawiatury numerycznej – ułatwienie orientacji w terenie.

POWERDRIVE / Przemysław Wardziński
Napisz: JQKUZXFFMBBBCUBWKLPZ lub CUJBSBXFMBBCMB3FKLPY.

RAILROAD TYCOON / Przemysław Wardziński
Naciśnij: SHIFT+Y - przybywa Ci pieniędzy.

REALMS / KONIAREK
Po wgraniu gry pokazuje się mapa. Naciskając na większe kropki (stolice) możesz wybrać narodowość (Barbarzyńcy, Amazonki, Dwarfy, Elfy, Ludzie, Orgi).

SABRE TEAM / Hubert Miszal
Przed zakończeniem każdej gry zostaw sobie w zapasie kilkanaście punktów ruchu, na wypadek spotkania z wrogim żołnierzem.

SHADOW OF THE BEAST / Jakub Popeda
Kiedy pojawi się napis Beast, przytrzymaj lewy przycisk myszy i FIRE aż do pytania o drugi dysk – nieskończone życie.

SHADOW OF THE BEAST 3 / Przemysław Wardziński
Podczas czołówki wpisz: DADDY DRAW THIS FOR ME (potwierdź klawiszem RETURN). W czasie gry użyj kursorów w celu zdobycia nieśmiertelności.

SPACE GUN / Darek Młynarz
Naciśnij ALT – zmiana broni.

SPACE HARIER / Hubert Misztal
Wpisanie się w High Score jako RAF daje nieśmiertelność.

STRIP POKER COVER GIRLS / Przemysław Wardziński
Nieletnich wyrzuć z pokoju i wpisz gracza nr 1 jako: BLUE.

SYNDICATE / Przemysław Wardziński
Jako nazwę kompanii wpisz: TO THE TOP – dużo pieniędzy, ekstra wynalazki i możesz zaczynać skąd chcesz, WATCH THE CLOCK – przyspiesza czas, ROB A BANK – dużo forsy.

TEST DRIVE / Hubert Misztal
Naciśnij jednocześnie klawisze A E R F - otrzymasz dodatkowe życie.

THEME PARK / RAV
Gdy na trawie leżą śmieci, połóż na nich chodnik i zaraz go zlikwiduj prawym klawiszem myszki. Śmieci znikną.

TV SPORTS: BASKETBALL / Jakub Popeda
Najlepiej za 3 punkty rzuca Phoenix Suns.

WOLFCHILD / Przemysław Wardziński
Na ekranie tytułowym wpisz: ITS NOT A WALKING – nielimitowane kontynuacje poziomów.

ZOOL 2 / Hubert Miszlal
Na ekranie tytułowym możesz wpisać następujące hasła:
CREAMOLA – 10 żyć
VISION – 20 żyć
KICKASS – niszczy wrogów
NAPOLEON – nietykalność
ALCENTO – 99 sztuk słodyczy
OLDENEMY – nieskończony czas
RONSON – poziom 2
FUNKYTUT – poziom 3
HISSTERIA – poziom 4
7SLURP – poziom 5
PLUNGER – poziom 6
TOUGHGUY – prawie nietykalność
BUMBLEBEE – kończysz grę.

ATARI ST

APB / Patrick Walczyk
W High Score wpisz się jako ALF.

BIO CHALLENGE / Patrick Walczyk
Wduś ESC – pauza. Teraz G - nosi po levelach

CYBERNOID / Patrick Walczyk
Wpisz RAISTLIN na ekranie tytułowym – da Ci to nieśmiertelność.

DEFENDER 2 / Patrick Walczyk
Tuż po rozpoczęciu gry wstukaj: RAVEN. Teraz I - nieśmiertelność oraz N - skipper leveli.

DRAGON NINJA / Patrick Walczyk
Podczas gry wpiaz TERRIFIC. Teraz F3 – nieśmiertelność lub F3 + L - skipper leveli.

GALAXY FORCE 2 / Patrick Walczyk
Na screenie tytułowym wpisz DONKEY. Podczas gry klawisz F3 kończy aktualny level.

GODFATHER / Patrick Walczyk
Podczas gry wpisz PIZZAHUT – nielimitowana energia.

GOLDEN EAGLE / Patrick Walczyk
Podczas pauzy wpiaz FRED – nielimitowana energia.

HUDSON HAWK / Patrick Walczyk
Na ekranie tytułowym wpisz SANITY CLAUSE IS COMMING TO TOWN albo SIENCEFICTION – nieśmiertelność.

NARCO POLICE / Patrick Walczyk
Tajne komendy:
NOENEMING – usuwa przeciwników i przeszkody
COMENZAR – przeciwieństwo NOENEMING
MUNICION – ładuje magazynek
ABRIR – otwiera gródź
ETAPAUNO – następny etap
CONGRA – zakończenie.

NITRO / Patrick Walczyk
Wpisz się jako MAJ lub MAG.

PUFFY'S SAGA / Patrick Walczyk
Naciskaj kolejno klawisze F1..F7 – kompletujesz klucze i zwiększasz energię. Jednoczesne naciśnięcie F6 i F7 – mapa.

ROLLING RONNY / Patrick Walczyk
F9 odnawia energię.

SIMPSONS / Patrick Walczyk
W miejscu gdzie rodzinka patrzy na TV wpisz COWABUNGA – da to nieśmiertelność.

SLY SPY – SECRET AGENT / Patrick Walczyk
Podczas gry wpisz: SHAKEN NOT STIRRED – nieśmiertelność.

STARGOOSE / Patrick Walczyk
Gdy jesteś w tarapatach wklep od F1 do F10.

SWIV / Patrick Walczyk
Podczas pauzy napisz NCC1701, teraz wduś RETURN – nieśmiertelność.

TIME MACHINE / Patrick Walczyk
W High Score wpisz DIZZY. Klawiszami numerycznymi zmieniasz strefy czasowe.

VETERAN / Patrick Walczyk
Wduś HELP – skipper leveli.

PC

ABRAMS / Hubba Bubba
L - Namierzanie celu, A - Ustawienie działka na pierwotnej pozycji.

AIRBONE RANGER / Pinio
F1 – karabinek
F2 – granaty
F3 – rakiety
F4 – nóż
F9 – mapa
Backspace – apteczka
Enter – użycie broni.

BUMPY'S ARCADE GAME / Mario
ACCESS, BUTTON, ISLAND, PRETTY, WINNER.

CANNON FODDER / Rocko
1. Gdy lecisz helikopterem zwracaj uwagę na to czy pod Tobą nie ma zbyt wielu eksplozji, możesz dostać odłamkiem.
2. Gdy wraży helikopter wystrzeli w Ciebie torpedę wymanewruj ją tak, aby uderzyła w niego.

CHAOS ENGINE / POL
Wpisz kody:
SJCLH0K4VH0B,
LZP76R8TZL6C.

DARK FORCES / EMPATHY MAN
LAJABSHIP – skok na statek Jabby
LATALAY – skok do TALEY.

DARK FORCES / Maciej Dubiński
LASKIP – Następny level
LADATA – Zobacz na mapę
LACDS – Pełna mapa
LAIMLAME – Nieśmiertelność
LAREDLITE - Zamrożenie przeciwników
LAPOSTAL – Wszystko na maxa.

DESERT STRIKE / Robert Kuck
Hasło do 2 misji: CMMMBMMM7, do trzeciej: CCNM-MMMK.

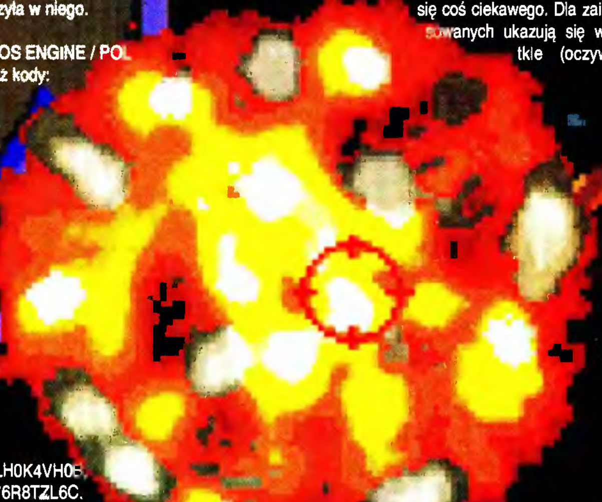
DOOM / Pinio
IDSPISPOPD – przechodzenie przez ścianę.

DRAGON'S LAIR II / DUSIOR
Zapisz stan gry na dysk naciskając –S-. W pliku TIMEWARP.SAV zmień ostatni znak na c - 99 żyć po odczytaniu gry.

DUNE II / Marek Miciak
Strzelaj do niewielkich wypukłości – nowe pola do zbioru.

DUNE II / EDIE and POL
Nie trzeba zniszczyć wszystkich budynków wroga. Niektóre z nich można zdobyć piechotą. W tym celu należy nadwyrężyć budynek tak, aby jego eneregia mieściła się w czerwonym pasku, a następnie wejść na niego piechotą. Zbuduj kilka HI-TECH i twórz ornithopery równocześnie. Latające pojedyńczo nie zrobią wrogowi dużo szkód, lecz w grupie od czasu do czasu mogą nieźle przeorać bazę wroga.

ELEKTRO BODY / Maciej Dubiński
Dochodzimy do drugiego levelu i robimy save'a. Odpalamy DISK EDIT'a i grzebiemy w pliku eb.sav szukając wartości D2h. 2 możemy zmienić na level w którym chcemy być (od 1 do 8).



LITTLE BIG ADVENTURE / Lord Max
Kiedy pokaże Ci się główne menu naciśnij SHIFT-C, a ukaże Ci się coś ciekawego. Dla zainteresowanych ukazują się wszystkie (oczywiście animowane) postacie z tej gry.

MEGALOMANIA / Mr. Bogus
Wpisz kod: FVVBKGCPFTG – ciekawe efekty.

MORTAL KOMBAT 2 / Jax
Każdego możesz pokonać stosując blisko przeciwnika kombinację: TYŁ-NISKI KOP.

MORTAL KOMBAT 2 / Murdock
Na początku gry wciśnij F10 – Options, a potem z SHIFT wpisz litery DIP – pokazuje się Cheat Menu w którym można zrobić dokładnie to samo co w MK1.

POLICE QUEST I (wersja sci) / Maciej Dubiński
W pokoju hotelowym wykręć numer 411 to dostaniesz numer na taksówkę.

POLICE QUEST I (wersja agi) / Maciej Dubiński
Wykręć numer 555-6674, 555-4369, 555-9222, (209) 683-6858.

POOL'S / Pinio
Gdy grasz Jocky'm naciśnij F2 – niespodzianka!

QUARANTINE / Jax
W pliku SAVE*.GAM pod offset 6551d należy wpisać 7Dh, a pod offset 6552d wartość 00h - masz dużo forsy.

QUARANTINE / Władysław Jagiełło
Aby nie rozjeżdżać min naciśnij Z - samochód przeskoczy je.

RISE OF THE TRIAD / EMPATHY MAN
TOOSAD – GOD MODE
SIXTOYS – sześć użytecznych zabawek
FLYBOY – pozwala Ci latać
SHOOTME – kamizelka kuloodporna
BURNME – ubranko przeciwogniowe
LUNGDUNG – maska gazowa
HUNTPACK – dodatkowe wyposażenie
JOHNWOO – dwa pistolety
PLUGEM – MP40
VANILLA – BAZOOKA
HOTTIMES – wyrzutnia rakiet samonaprowadzających
BOOZE – wyrzutnia rakiet
FIREBOMB – kolejna wyrzutnia
BONES – miotacz płomieni
SEEYA – HAND OF GOD
RECORD – nagrywanie przebiegu gry jako DEMO
STOP – zatrzymanie nagrywania
PLAY – odgrywanie pliku DEMO.

SETTLERS, THE / MATE & DOM
Jeżeli na pniach po ściętych drzewach postawisz chorągiewkę i od razu ją zlikwidujesz gajowy będzie mógł szybciej zasadzić drzewa. Tak samo można zlikwidować śmieci rolnika.

SIM ANT / Mario
Wpisz podczas gry: RAND, FUND, JEFF.

SIM FARM / Czarek z Kęt
Gdy potrzebny Ci jest teren, a woda Ci w tym przeszkadza, zakryj ją drogą. Potem ją sprzedaj i kup ten teren z rzeką. Ona zniknie, a pojawi się ziemia.

STREET ROD 2 / Jax
Jeżeli na starcie przeciwnik Cię wyprzedza, przejedź starterkę. Zostaniesz zdyskwalifikowany, ale nie przegrasz.

SYNDICATE / Mario
Rozpocznij grę wpisując poniższe nazwy jako kompanie:
NUKTHEM, WATCH THE CIRCLE, WATCH A CLOCK, MORKS, OWN THEM, ROB A BANK, COOPER TRAM, TO THE TOP. Każda z nich daje trochę inne rezultaty.

SYNDICATE / Pinio
Zmieniając w offsetach 15, 16 i 17 wartości na FF(hex) otrzymasz dużo kasy.

THE INCREDIBLE MACHINE / Jax
Jeżeli chcesz grać na dowolnym poziomie zmień w pliku TIM.CFG występujący tam znak na z.

TRANSPORT TYCOON / B. J.
Jeżeli przeciwnik wybudował tory na ukos, a w pobliżu Twojej trasy nie ma wody możesz bez obaw obniżyć teren do poziomu morza i wybudować tunel. Zmianę poziomu terenu trzeba przeprowadzić po obu stronach torów przeciwnika.

XWING / THRAWN
W misjach z Y-Wingiem lub B-Wingiem, w których ciągle nadlatują nowe Assault Gunboaty nie niszcz ich, a disable'uj. Stare nie będą przeszkadzać, a nowe przylatywać.

ZOD / Jax
Na ekranie z opcjami napisz STRETLAMP. Teraz: + – level wyżej, – – level niżej, 1 – niezniszczalność, 2 – strata życia, 4 – restart.

8 BITÓW

ATARI

A.D. 2044 / ARASEK
Hasło do windy znajdziesz w biurze milicjantki za zagiętym rogiem kalendarza.

GET AWAY / ARASEK
Złap białą ciężarówkę. Teraz na całej trasie będą diamenty.

HELIX / FRANCO ROZPRUWAC
Za pomocą monitora dyskowego zmień w sektorze FS A904 na A909 – unieruchomienie robaczków.

MISJA / FRANCO ROZPRUWAC
Napisz JASIEK.

MONTEZUMA'S REVENGE / ARASEK
Gdy masz złamany miecz możesz zabijać czaszki – jeden miecz może unieszkodliwić jedną czaszkę.

PROBLEM JASIA / FRANCO ROZPRUWAC
Wyrzuć wszystkie puzzle na planszę i zostaw 1 wolne miejsce (przy magazynku). Teraz wyciągaj i wrzucaj pozostałe przedmioty (bomba, hi-hi, +1, puzel), po pewnym czasie wyskoczy Jocker.

ROBBO / FRANCO ROZPRUWAC
START+SELECT+OPTION + zbierz śrubkę – NEXT LEVEL.

SAPER / FRANCO ROZPRUWAC
START+SELECT+OPTION – NEXT LEVEL.

COMMODORE 64

ARNIE / Paweł Kolasa
Gdy zabijesz czerwonego komandosa możesz zabrać jego broń. Na początku, gdy naciśniesz N - niespodzianka.

ASTERIX / Daniel Tomczyk
Przed uruchomieniem wpisz POKE 9774,205 – nieśmiertelność.

ATHENA / Paweł Poźniak
Podczas intra naciśnij C - nieśmiertelność.

CABAL / PUMA
Jeżeli będziesz strzelał w bomby rzucone przez żołnierzy to otrzymasz dodatkowe granaty. Drugi sposób to: strzelaj w białych żołnierzy aż się położą. Przyjdą po nich z noszami. Gdy sanitariusze będą nieśli rannego strzelaj do nich, a wyskoczą granaty.

COBRA / Łukasz Głowacz
Klawisze: F1 – kopnięcie, F3 – grsnaty, F5 – fikołki, F7 – podskok, gdy naciśniesz RETURN kucniesz.

CREATURES 2 / Piotr Ożóg
Po zabiciu niektórych stworków pojawia się fiolka z eliksirem, weź ją – masz większy wybór strzałów. Strzały wybierasz naciskając FIRE i DÓŁ. Zbieraj monety, jeśli ułożysz cały napis bonus, to dostaniesz dodatkowe życie.

DR MAD / Piotr Ożóg
Podczas rozpoczynania gry wyświetlany jest napis: START GAME. Daj wtedy joya w górę – wybór plansz.

ETERNAL / Piotr Ożóg
Zbieraj diamenty – jeśli uzbierasz 50 dostajesz dodatkowe życie.

EXPRESS RIDER / GRIMLOCK
W 2 levelu daj joystick w dół i przyciśnij fire, schowasz się wtedy za konia i nikt Cię nie trafi z pistoletu.

FLIMBO'S QUEST / Łukasz Zimończyk
1. W 2 planszy idź w prawo do samego końca, przejdź przez dziurawy most i kucnij (fire+dół) na wysepce – dostajesz list.
2. W 2 planszy idź w lewo i wskocz na wysepkę pod mostem, kucniesz i jesteś chwilowo niezniszczalny.
3. W 4 planszy wejdź na kolumnę, w której jest domek na listy i kucnij – dostajesz duży list kwalifikujący do 5 planszy.
4. W 5 planszy idź w lewo do końca i kucnij na ostatnim głazie (z wykrzywioną mordą) – dostajesz naboje.

FRANKENSTEIN / Piotr Ożóg
Jeżeli masz mało energii to idź w prawo, aż spotkasz kobietę. Chodź z nią tak długo, aż przybędzie Ci cała energia.

GIANA SISTERS / Łukasz Głowacz
Tajna komnata z diamentami znajduje się w przepaści nad którą jest niebieska linia. Spadając do smoka trzymaj joystic w prawo. Przed samym smokiem wykonaj ruch w prawo-góra, smok zniknie.

GREAT GIANA SISTERS / RICK
POKE 12345,6 – cofanie się małych potworków.

HARD AND HEAVY / Paweł Kolasa
Trzymając F1 naciśnij spację – energia.

HUDSON HAWK / Andrzej Ożóg
Jeśli chcesz wiedzieć ile masz punktów lub energii naciśnij SHIFT.

KLEMENS / Scorpion
Po reset należy wystrzelać takie oto klawisze: POKE 43632,X (ilość żyć), po czym SYS 49152.

PHM PEGASUS / Łukasz Głowacz
Klawisze: F1 do F4 – przełączanie nadajnika i wyznaczanie kursu, 1 do 5 – prędkość, R - radar, T - cel, W - uzbrojenie.

SARAKON / THE GREY GHOST
KODY:
BUSTERS – start od levelu 15
MADNESS – start od levelu 30
JABBERWOCKY – cheat mode
DENTRASSI – does this look like AMIGA?
AMBROSIUS – does this look like an ATARI ST?

SEX PUZZLE / Paweł Meyer
Jeżeli chcesz układać inną rozebraną panienkę to naciśnij SHIFT i C=.

THE BOD SQUAD / THE GREY GHOST
1. Wgraj grę.
2. Naciśnij RESET.
3. Włóż stronę B (taśma) i przewiń na początek.
4. SYS 16384.

TRON / Łukasz Kuliberda]
Podczas odliczania trzymaj FIRE. W 90% przypadków komputer rozłoży się na części.

WŁADCA CIEMNOŚCI / Piotr Wierzbowski
W pomieszczeniu gdzie znajdują się trzy łapy, na lewej i prawej połóż monetę, a na środkowej kubek z monetą.

Tipsy & kody

KONSOLE

ATARI LYNX

BLUE LIGHTNING / Marek Lis
W misji 4 jeszcze przed kanionem włącz dopalacz. Powinien ukazać się napis: YOU'VE GOT GUTS. Gdy będziesz w kanionie ponownie włącz dopalacz i leć brawurowo. Jeśli wszystko zrobiłeś dobrze, ukaże się napis YOU'RE CRAZY!!!. W ten sposób na końcu levelu otrzymasz LUNATIC BONUS wynoszący 65000 pkt.

DINO OLYMPICS / Marek Lis
OPTION 2 wywołuje mapę poziomu.

KUNG FOOD / Marek Lis
Małe kulki leżące na ziemi po zebraniu zmieniają się w probówki dodające energii.

SHANGHAI / Marek Lis
Grając wybieraj wzory leżące na brzegach ekranu. Level kończy się, gdy rozbierzesz całą piramidę. OPTION 2 – włączanie/wyłączanie muzyki.

HARD DRIVIN' / Marek Lis
Aby bezwypadkowo przejechać pionowe rondo staraj się trzymać jak najbliżej jego prawej krawędzi.

GAME BOY

PROBOTECTOR / El Barto & Pan Kramu
Na ekranie tytułowym wciskaj: góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, B, A, B, A - możesz wybrać etap; lub góra, dół, lewo, prawo, B, A - możesz posłuchać muzyczek.

PROBOTECTOR / Pan Kramu
Pająkus – Debilus (boss, level 4): Stań w prawym dolnym rogu (musisz mieć strzały rozpryskujące wielkości piłki) i ustaw się tak, aby nie mógł ukatrupić Cię laser. Cały czas strzelaj w lewo, odłamki zrobią swoje.

ROGER RABBIT / Pan Kramu
W chacie JUDGE DOOM'A idź tak: po komnacie z psem wejdź w drzwi po prawej, potem po lewej, do schodów po prawej (inaczej będziesz łaził bez końca).

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES – FALL OF THE FOOT CLAN / El Barto & Pan Kramu
Spauzuj i wklep: góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, B, A - uzupełniasz energię.

THE SIMPSONS / Daniel Arseniuk
1. Kiedy Homer pojawi się na kanapie szybko podejdź i wejdź na nią przyciskiem SIT-góra. Dodaje to punktów.
2. Kiedy zza progu wygląda mamuśka oddaj jej ciastka kombinacją klawiszy SIT-dół + Action. Najlepiej talerz z pięcioma ciastkami – więcej punktów.

NINTENDO

BATTLE TODAES, DOUBLE DRAGON / Łukasz Wojda
Gdy ktoś zacznie rzucać w Ciebie dynamitem musisz go podnieść (dynamit), odrzucić mu i do góry + B.

BIG NOSE THE CAVEMAN / Tomasz Wasiak
W niektórych kamieniach ukryte są niespodzianki. Broń – Float spell, invisible, light spell przydatne są na wyspie lodu.

BOMBER MAN / Leszek Zuzga
Gdy podczas gry rozbijesz murek ukaże Ci się znak zapytania. Weź go, a będziesz nieśmiertelny do końca tego poziomu.

COMBAT / Leszek Zuzga
Na początku gry wciskając wszystkie FIRE będziesz mógł uzyskać własne wojska. Poruszając się do przodu, w prawym dolnym rogu zobaczycie rodzaj broni. Gdy przy broni ukaże się cyfra szybko wciśnij fajery, a otrzymasz broń, która się ukazała.

DARKMAN / Piotr Gruza
Kaczora z pistoletem i żarówką na głowie można unieszkodliwić naciskając jednocześnie A turbo + B turbo. Strzał tego typu w żarówkę trzeba powtórzyć około 2 razy.

GHOSTBUSTERS II / Rombo
Na planszy tytułowej wciśnij START + A turbo – wejście do menu.

GOAL 3 / BIERNAŚ
Kody do mistrzostw:
FOC 222 ECA9
853 AFE 4170
FOC 226 E1BB
C4E 65F EF2D

HEROE'S SOCCER / ALBANTENDO
Kod na ostatni mecz: 1128.

JOGGING MARIO BROS / Tomasz Wasiak
Przyciśnij B - Mario biegnie.

MARCROSS / Arek Głowacki
Gdy chcesz uruchomić tajny strzał naciśnij SELECT.

MASTER FIGHTER III / Leszek Zuzga
Tajne ciosy postaci. D - dół, G - góra, itd.
ZANGIEF – Turbo A + Turbo B.
CHUN LI – D + G + Turbo B.
RYU – D + L + Turbo B, D + P + Turbo A.
GUILE – D + G + Turbo B, L + P + Turbo A.
VIGA – L + P + Turbo A, L + P + Turbo B, D + Turbo B.

PRINCE OF PERSIA / BIERNAŚ
Kod do 2 planszy: 51057727 (58 minut gry).
Kod do 3 planszy: 85371646 (51 minut gry).

PROBOTECTOR / Pan Kramu & El Barto
Na ekranie tytułowym wciśnij: góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, A+B i START – masz 30 żyć.

ROBIN HOOD / Jarosław Mroczek
Na ekranie tytułowym naciśnij osiem razy A i tyle samo razy B. Mozesz teraz wpisać hasło. Oto kilka z nich: Ax, VILLAGE, WALL.

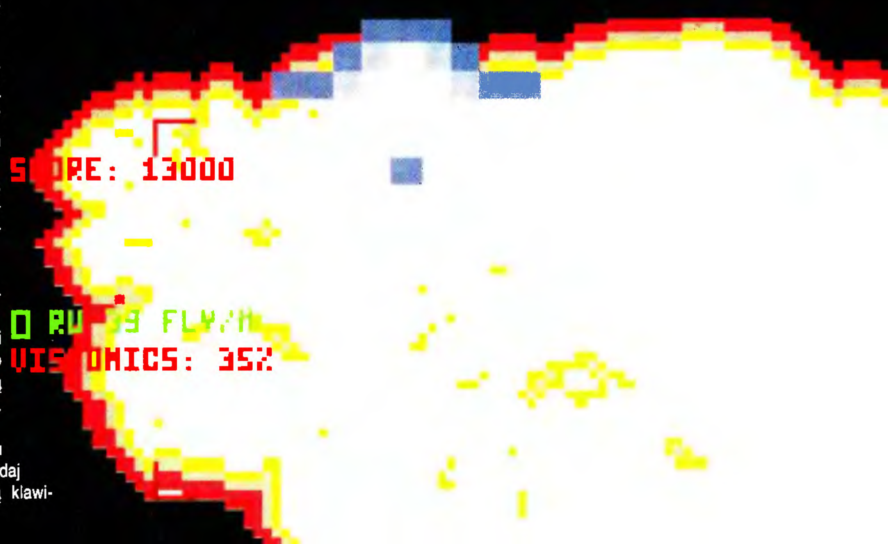
SNAKE'S REVENGE / ALBANTENDO
Uzupełnienie energii (góra + start). Kod na końcową misję z całym wyposażeniem:
J7M4 9%?! ?8PB 2X9#
9YD2 J#Z! RHVT 6J

TINY TOON ADVENTURES / BIERNAŚ
Naciśnij GÓRA + START, potem znowu START – nieśmiertelność.

WRESTLEMANIA / Tomasz Wasiak
Jeśli wybierzesz opcję Player 1 vs Computer i walkę 2 vs 2 lub 3 vs 3 i masz kłopoty ze swoim przeciwnikiem możesz wcisnąć SELECT i A, a Twój kumpel przeskoczy przez linki i Ci pomoże. Jeżeli przyciśniesz SELECT i B to Twój kumpel będzie walczył z kompanem przeciwnika.

SEGA

NBA JAM / Krzysztof Bródka
Gdy wybierzesz drużynę ukaże się napis TONIGHT MATCH UP, w tym momencie wciśnij:
1. Pięć razy guzik (za piątym przytrzymaj) – wzmocniona obrona.
2. Trzynaście razy guzik A, a potem przytrzymać B i C - wyłącza JUSTICE MODE.





ANARCHY
/ AMIGA /
Jakub Popeda
2. 0101
4. 2602
6. 4303
8. 6904
10. 9305
12. 0407
14. 2008
16. 4709
18. 0511
20. 3212
24. 5014
26. 8215
28. 0117
30. 5518
32. 9919
34. 2521
36. 3722
38. 4523
40. 1825
42. 9726
44. 0528

DRIP
/ C 64 /
Radek Cybulski
01-05 LS3AXW
02-00 12AQ1W
02-05 1AJ4RU
03-00 AGAKJX
03-05 AOJ23A
04-00 GFR213
04-05 GDE23A
05-00 FFR234

DYNABLASTER
/ AMIGA /
BENEFACTOR
3-1: MXVCNSAH
4-2: ROCEGMPU
5-1: ROLCLSEW
6-1: ROFVBNIL
7-3: MAREWGKP
8-2: MYAEPMYH

DYNABLASTER
/ PC /
Andrzej Grzyb z Kielc
Kod do ostatecznego starcia: MBCABOKN.

ECCO THE DOLPHiN
/ SEGA /
Krzysztof Bródka
2. VKOAINCQ
3. NGHEINCB
4. DEBIINCN
5. AHNOKOFL
6. IVS2KOFX
7. UZVONOFI
8. IIXHQGEU
9. YVPWXREW
10. MGBAVREJ
11. AEOHVREP
12. VLMLXREV
13. DHGPXREX
14. LDVHXREI
15. TDDTXREK
16. QIVVAPEH
17. ZQOZAPEV
18. JTIDBPEH
19. KZBHBPEL

GARFiELD LABIRYNTH
/ GAME BOY /
El Barto & Pan Kramu
5. ZFRG
10. LGCK
15. GPBL
20. SGNG
25. SPGT
30. HBCR
35. DGLL
40. HFLP

GOBLiiNS
/ PC /
DUSIOR
2. ICIGAAY
4. FTWKDEL
6. JCJBHHJ
8. LQPASJR
10. FSOITLX
12. DUBENNC
14. SATOPPD
16. JIINSRV

J. BOND. JR.
/ NES /
Krzysztof Bródka
2. 033481
3. 258600
4. 320370
5. 113679

JUNGLE STRiKE
/ PC /
REEBOK
2. 2MMMLMMMV
3. 9BNP3MMMX
4. 9BB#JNMMC
5. YVVK4NMM5
6. YVCPPVMM9
7. MCX#LCMMR
8. MC2#LXMMQ
9. MCLXDZMMV

KRUSTY'S FUN HOUSE
El Barto & Pan Kramu
NINTENDO:
2. HERSCHEL
3. SLUGFEST
4. BOUVIER
5. MENDOZA, FLAVE
GAMEBOY:
2. MCBAIN
3. MILHOUSE
4. CMBURNS
5.PRINCESS, MICHAEL

LOGICAL
/ PC /
Czarek W. z Kęt
70. HER RAINBOW
71. WALK IN CREAM
72. TOUCH HER
73. SHADOW LAND
74. JACK IN BAG
75. VITAMIN C
76. STUNT BALL
77. MIRRORLAND
78. ACE QUEST
79. BOA BOA BOA
80. DA DA DA
81. HAUNTED HOUSE

MiCKEY MOUSE
/ AMIGA /
Jakub Popeda
1. TIME
2. TEST
3. GAME
4. SHIP

NEURONICS
/ C 64 /
Daniel Tomczyk
2. CIBCLM
3. HVLATI
4. TMBFHS
5. XTOAEL
6. ZYDRZY
7. TXGFWT
8. YRYQTX
9. CCJEYT
10. FFNZBE
11. WOQXOS
12. AZMFED
13. AQXXZZ
14. VQJNQF
15. VAJNQF
16. MCILEK
17. ZAGFNG
18. IVCNKN
19. EAZXGR

NICKY BOOM
/ PC /
Black Cat
2. MEDIT
3. KRATTY
4. MIRTES
5. ARRAX
6. JANIR
7. TRINOS
8. SIXAN

POPO TEAM
/ PEGASUS /
Fred Flinstone
02. BEETLE
21. CACTUS
22. CAMEL
32. GOLDFISH
38. PIRANHA
39. RUINS
42. COALMINE
43. ROBOT
44. PLANT
45. TANKER
46. ROCKET
49. AIRCRAFT
50. SATELLITE
51. EARTH
52. MOON
53. VENUS
54. MARS
56. SATURN
57. NEPTUNE
59. PLUTO
60. COMET

PREDATOR 2
/ SEGA 16 /
Michał Piekacz
1. KILLERS
2. CAMOVFLAGE
3. LOS ANGELES
4. SUBTERROR
5. TOTAL BODY

STAR TREK 25TH ANNIVERSARY
/ GAME BOY /
Pan Kramu
1. 0523.4
2. 5372.1
3. 3112.7
4. 4361.0
5. 3310.7
6. 2307.6
7. 6046.2

TOP GEAR
/ SNES /
Pan Kramu & El Barto
1. FOUR MEG
2. LEGEND
3. THEWORLD
4. LETSRACE
5. ALCHEMY
6. A LOOPER
7. SEASONAL

ZOMBi
/ SEGA /
Krzysztof Bródka
1. NBRT
2. PCFD
3. ZMLN
4. VQBB

Jaguar

Alien vs Predator

Nooo tak. Mamy na tapecie kolejną doomopodobną wyrzynankę. Jednak tym razem możemy sobie TO pooglądać na ekranie własnego telewizora, a nie na monitorze peceta z konfiguracją bardziej niż zaawansowaną. Ale lepiej przejdę do sedna sprawy.

Weźmy paru bohaterów z filmów o Obcym (a dokładnie to te przerośnięte karaluchy), za drzwiami postawmy imć Predatora i razem z nimi zamknijmy na wielkim statku-bazie zabłąkanego wojaka z oddziału kosmicznych marines. Wyjdzie nam z tego gra, przy której czasem „Doom" może zblednąć z obawy przed konkurencją. Wydaje mi się, że nie przesadzam. Nie zauważyłem znaczących różnic między pecetowymi grami tego typu, a jaguarowym „A. vs P."

Ale jest oczywiście „ale"... Postacie są tylko trzy, więc wcielając się w którąś walczymy tylko z dwoma rodzajami przeciwników, a właściwie to z jednym, bo Predator nie lubi się zbyt często pokazywać. Grafika, jak na rozdzielczość 720 na 576, jest jak najbardziej w porządku. Sceneria może czasem wydawać się monotonna, ale w końcu ile można upakować na dwumegowym cartridge'u? Muzyka... Jaka muzyka? Żadnej muzyki w tej grze nie ma – i bardzo dobrze! Nastrój doskonale potęguje szum maszyn oraz ciche kroki Obcych za naszymi plecami.

Typowo doomowy wystrój, przyprawiający od czasu do czasu o stan przedzawałowy nastrój (no, może troszkę przesadzam), a dalej to już na pewno wiecie, jakie są reguły gry. Po prostu trzeba się bać i celnie strzelać, czego i Wam życzę.

TYTUS

Ocena: ✓✓✓✓✓

Iron Soldier

Tym razem siadamy za sterami wielkiego robota bojowego. Mamy do wypełnienia szesnaście misji. Akcja każdej z nich toczy się w mieście pełnym wieżowców. Zasady są proste: zniszczyć wszystko co się rusza, a jest tego bardzo dużo. Czołgi, helikoptery, bombowce, bunkry, wyrzutnie rakiet – to wszystko staje nam na drodze i bynajmniej nie jest nastawione do nas pokojowo. Jednak nie należy się tą „drobnicą" zbytnio przejmować – nasz robot jest porządnie uzbrojony i dopóki ma w magazynkach amunicję jest praktycznie nie do ruszenia. Przez cały czas szukamy celu naszego zadania, a może to być super - czołg, most, mała flota handlowa itp. Co z tym należy zrobić? Najlepiej zetrzeć na pył.

Nad tą gierką można spędzić wiele godzin, oczywiście jeżeli ktoś lubi demolować miasta, a właściwie zrównywać je z powierzchnią ziemi. Mnie osobiście największą radochę sprawiło rozwalanie wszelkiego rodzaju budynków – ukryte w nich zapasy energii i amunicji są niezbędne do ukończenia gry.

Robotem steruje się dość łatwo, i choć jest on dość ociężały, można szybko nauczyć się jego obsługi. Grafika tej gry nie rzuciła mnie na kolana – ot takie tam wektorki. Muzyki da się posłuchać, a efekty dźwiękowe są w miarę realistyczne. W sumie – nie jest to gra wybitna, chociaż ta trójwymiarowa strzelanina potrafi przykuć do stołka.

TYTUS

Ocena: ✓✓✓✓✓

Brutal Sports Football

Mamy oto dwie sześcioosobowe drużyny, boisko do gry w rugby, a na nim przeróżne gadżety typu topory, miecze, tarcze itp. Gra polega na umieszczeniu jajowatej piłki w bramce przeciwnika, nic nowego. Natomiast obie załogi są zmuszone do ścisłego nieprzestrzegania zasad fair play. Można więc przeciwnikowi na przykład odciąć głowę lub umieścić miecz między żebrami. Wygrywa ten, kto w czasie siedmiu minut zdobędzie więcej bramek lub wybije do nogi zespół wroga. Po meczu wszyscy zawodnicy trafiają do szpitala i od tego czy zarobiliśmy jakieś pieniądze zależy, czy będziemy mogli wyleczyć ich przed następną walką.

Do wyboru mamy kilka drużyn, a każda z nich ma inny styl gry. Można także wybrać sobie rozgrywki ligowe lub pojedynczy mecz.

Gra ta jest znana właścicielom Amig i ponoć jej „kocia" wersja stoi na takim samym poziomie, a może nawet i wyżej (punkt dla Krzysia K.) Grafika i animacja są bardzo dobre i nie mam im nic do zarzucenia. Postacie są duże i doskonale widoczne. Gorzej z warstwą muzyczną, która jest taka sobie. Wrażenia słuchowe ratują odgłosy dość wiernie oddające walkę.

Brutal Sports Football jest ciekawy i wciągający przeznaczona szczególnie dla miłośników łamania joypadów. A gdy mamy okazję zagrać z kumplem, trzeba zarezerwować sobie kilka wolnych godzin...

TYTUS

Ocena: ✓✓✓✓

Dino Dudes

Mamy oto grę przypominającą od pierwszego spojrzenia słynne „Lemmingi". Jednak w „Dino Dudes" sterujemy małą bandą prehistorycznych dzikusów. Zasady gry są proste: trzeba ferajnę doprowadzić do wyjścia, znajdującego się gdzieś za różnego rodzaju pułapkami, mając tylko jedno narzędzie – kawał kija. Oczywiście wszystko to należy zrobić przed upływem określonego czasu. Nie jest to łatwe zadanie, ponieważ przy okazji trzeba trochę pomyśleć (a jednak) jak dojść do celu nie łamiąc przy okazji kości naszych praprzodków.

Moim zdaniem gra ta nie bardzo nadaje się na konsolę, gdyż obsługa interfejsu użytkownika za pomocą joypada jest dość niewygodna i czasochłonna – doskonale psuje to nastrój. A szkoda, ponieważ grafika i animacja zasługują na uznanie. Muzyka i dodatkowe efekty dźwiękowe też stoją na wysokim poziomie.

Gra ta bardzo przypomina pozycję znaną z pecetów i Amig pt. „Humans 2".

TYTUS

Ocena: ✓✓✓

Dystrybutor: ATAR system
50-015 Wrocław
ul. Stawowa 13,
tel.44-54-47 w. 43





Game Boy

True Lies

„Jasem mlada wdova" o mały włos mogłaby zaśpiewać pani Lee Curtis jako bohaterka-żona Arnolda Schwarzeneggera w filmie pt. „Prawdziwe kłamstwa". Zawód jej męża jest bardzo niebezpieczny, a to z tego powodu, że jest on szpiegiem. Żona myśli że jest sprzedawcą komputerów, ale to szczegół. Później akcja się komplikuje, bo żona kombinuje, Arnold ściga, wszystko wychodzi na jaw i zaczyna się Wielki Pojedynek z fanatycznymi terrorystami Jihadu. Film jest taki sobie, rozrywkowy, pełen efektów specjalnych i z odpowiednią dozą autoironii. A gra na kieszonkowego gracza-chłopca?

„True Lies" dla Game Boya składa się z sześciu leveli. Wcielamy się w Arniego, czyli agenta specjalnego oddziału Omega, Harry Taskera. Jego pierwsze zadanie to spenetrowanie posiadłości Chateau i zdownloadowanie plików z komputera. Postać bohatera ukazana jest z góry. Chodzi on po labiryncie pokoi i strzela do uzbrojonych strażników, szuka kodów do drzwi i oczywiście komputera. Bez ekstazy. Potem jest równie dobra śnieżna ucieczka i tu uwaga na narciarzy i śnieżne ścigacze. Dalej są kolejne poziomy, ale też bez ekstazy.

Gra ta powstała jako jeden z serii zaplanowanych gadżetów do promocji tytułowego filmu. Nie jest to żadna rewelacja. Próbowano nawet przenieść digitalizowane fotki z filmu na ekran Game Boya, ale lepiej to przemilczmy.

BROMBA

Ocena: ✓✓✓

Wario Land

Wario, czyli odwrócony Mario. Taki zły i niedobry. Ale w podtytule mamy: „Super Mario Land 3", czyli trzecią część dwóch najciekawszych gier na Game Boya. Zobaczmy, co ta jest warta.

Wario jest grubszy, ma złośliwy uśmiech i porusza się tak jak Mario w „mariolandach". Na dodatek Wario może taranować wszystko swym brzuszyskiem. Niszczy zarówno dobre zwierzaczki, jak i te niezbyt dobre. Na przeciwników skacze, rzuca nimi i brzuchoatakuje. Nie byłoby zabawy z Wariem-Mariem, gdyby nie wytrząsał on monet z kamieni, nie znajdował ukrytych serduszek i tajnych komnat w beczkach. Tak jest i tym razem, a jeśli chodzi o fabułę, to Wario zdobył mapę ukrytego skarbu piratów. Teraz rozrabia po wyspie szukając dóbr doczesnych. Acha – dodatkowo Wario może się trochę poprzemieniać, gdy zajrzy do odpowiedniego kotła staje się WarioSmokiem, WarioBykiem lub WarioOdrzutowcem...

Podsumowując: „Wario Land" to bardzo dobra gra zręcznościowa z gatunku platformówek. Jest ona trochę powtórzeniem poprzednich przebojów, jednak to, co dobre, trudno się nudzi, a tu jest wielu nowych wrogów, wiele poziomów, trochę czarnego humoru. Szczypta wandalizmu brzusznego wcale nie krystalicznie czystrgo bohatera to jest to. Szczerze polecam wszystkim gejmbojowym WARIOtom. I niech podczas grania przyświeca Wam dewiza z pudełka: „Be the bad guy!".

BROMBA

Ocena: ✓✓✓✓✓

Joshi Cookies

Dinozaurek Yoshi to przyjaciel Maria (tego od Brosów). Jego ciasteczka sprawiają czasem kłopot, kiedy nie mieszczą się na desce do ciasta. Niestety można je tylko usuwać parami bądź rzędami, czyli zsuwając wszystkie takie same. Kłopot w tym, że ciasteczka pojawiają się niedopasowane i należy je odpowiednio ustawiać. Robimy to przesuwając kolejne rządki w poziomie lub w pionie (z prostokąta złożonego z ciasteczek).

W grze występuje Yoshi przesuwający ciastka i Mario jako kucharz nieustannie je produkujący. Na początku są trzy rodzaje przysmaków do układania, jednak w miarę zdobywania kolejnych etapów jest ich coraz więcej.

Gra należy do rodzaju układanek, czy puzzlowatych jak ktoś woli tak to nazywać. Zabawa jest wciągająca, ale na myślenie. Jeśli nie będziemy odpowiednio główkować, to nici z wygranej. Dodatkowym elementem jest czas, który skraca czas (2 x czas!) wypieków kolejnych ciastek. Wtedy trzeba szybciej myśleć, przesuwać i usuwać ciastka, bo przegramy, jeśli zasypią nas słodkości Maria.

Gra jest dosyć prosta, nie ma wyszukanej grafiki, jednak wciąga. To takie połączenie „Tetrisa" z układanką i oczywiście z postaciami Yoshiego i Maria na zachętę. Dobre, bez zachwytów.

BROMBA

Ocena: ✓✓✓

Ducktales II

Wujek Skurcz, to znaczy Sknerus i kurczaki, sorry – kaczorki znowu atakują. Kacze Opowieści część druga w slocie Game Boya. Oto one: jest muzyczka z serialu, jest Kaczor i Kaczoraki, logo Disneya, a gra?

Wujek Sknerus zapragnął wybrać się na wycieczkę. Do odwiedzenia jest pięć miejsc. W Egipcie należy spenetrować tajemnice piramidy, w Szkocji pokonać ducha zamku, poskakać po Niagarze, poszaleć w Trójkącie Bermudzkim lub zwiedzić Świątynię Mu. W każdym z tych miejsc kierujemy Sknerusem, który skacze o lasce, wymachuje nią i wariuje. Czyli standardowa zręcznościówka platformowa. Tak, właściwie nic rewelacyjnego, chociaż można było się spodziewać disneyowskiej grafiki, takiej jak np. w gejmbojowych „Tinytoonach".

Pewnym elementem odróżniającym tę grę od innych jest używanie przedmiotów i dostęp do pełnoekranowego inwentarza. Zabawa jest na odpowiednim poziomie, odpowiednio trudna. Trochę niewygodne jest przyciskanie dwóch fire (A i B) do tego, aby bohater mógł skakać o lasce.

BROMBA

Ocena: ✓✓✓✓



Pegasus

Soccer Simulator

Gra ta jest chyba najporządniejszą piłką skopaną dla Pegasusa. I chyba nic w tym dziwnego, bowiem stworzyła ją znana drużyna programistów z Codemastersów.

Boisko ukazane jest z góry, a piłkarze są reprezentowani jako małe postacie, też z góry. Piłkę można wykopać, podać do kolegi lub walczyć o jej odebranie przeciwnikowi. Można to zrobić ciekawym wślizgiem lub po krótkim pojedynku w zwarciu.

„Soccer Simulator" pozwala na rozegranie pojedynczego meczu (dla jednego gracza), turnieju piłkarskiego (dla jednego gracza) lub pojedynku na dwóch graczy.

Grafika jest na średnim poziomie, bez urozmaiceń. Oprócz boiska widzianego z góry dużo więcej nie zobaczymy, no może koszulki drużyn narodowych (Polski nie ma).

Jak na Pegasusa to dobra piłka.

BROMBA

Ocena: ✔✔✔✔

Dystrybucja:
Warszawa, ul. Smocza 18,
tel. 380569, 387392,
tel./fax 380502

Go! Dizzy Go!

Czyli „Jazda, Dizzy, jazda" i znowu sławni autorzy softu – Codemastersi. Przygody Jajka z łapkami i nóżkami są znane już od czasów ZX Spectrum, a teraz przeżywają drugą młodość na Pegasusie.

„Go! Dizzy Go!" to jednak gra odmienna od wszystkich dizzowatych, gdzie zwykle jajo bawiło się w zręcznościową przygodówkę. „Go!" to zręcznościówka będąca połączeniem powolnego Pacmana, Diggera i gier typu „zbierz coś na planszy, zanim cię złapią". Tak więc sympatyczne jajko Dizzy musi na kolejnych planszach zbierać różne owoce i unikać chodzących po zakamarkach planszy potworów. Za skończenie jednej planszy według zadanego schematu, można szaleć na bonusowych planszach.

Dobrym pomysłem było umożliwienie gry dla dwóch graczy jednocześnie na jednej planszy. Grają oni jako rywale bądź sojusznicy. Zabawa z kolegą na 102.

Ta gra została niewątpliwie zrobiona po to, by sprzedawać się na fali popularności Dizziego. Pomysł nie jest nowy, a wykonanie, choć bez zarzutu, też niezbyt nowatorskie. No, ale czego się czepiać – jest gra z dobrą grafiką, dobrą muzyką i wciągającą zabawą. Tyle, że to nic odkrywczego.

BROMBA

Ocena: ✔✔✔✔

Super Robin Hood

Trzecia gra na Pegasusa i trzecia Codemastersów. Grę tę zapowiadałem już dwa miesiące temu i oto jest.

Fabuła opowiada o tym, jak to porwano i uwięziono pannę Marian w zamku w Nottingham. Dzielny Robin Hood oczywiście wdziera się do zamku i będzie przechodził kolejne komnaty-plansze. Zbiera na nich różne przedmioty dodające energii i np. otwierające drzwi. Bardzo dobra gra typu spokojnej platformówki ze zbieraniem fantów. Coś na kształt starego „Jet Set Willy" ze Spectrum, tyle że mająca 10 razy lepszą grafikę.

Właśnie – grafika jest na dobrym poziomie, postacie stosunkowo duże i ładnie animowane. Do tego dochodzi ciekawa muzyczka, tak jak to zwykle u Codemastersów.

Zabawa wcale nie jest prosta bowiem na kolejnych planszach czatują na grającego łucznicy, trolle, strażnicy w postaci złych karłów, wampirzaste nietoperze, pająki, samostrzelające działa, itp. Należy wspinać się po drabinach, odszukiwać tajne przejścia, otwierać stare skrzynie ze skarbami.

„Super Robin Hood" jest grą wciągającą i dobrą. Polecam wszystkim Pegasusowcom bez względu na płeć.

BROMBA

Ocena: ✔✔✔✔✔

Donkey Kong Country

Gra nie stara, a już niemal legenda. Gra która miała zrewolucjonizować świat gier 16-bitowych. Albo (jak ktoś woli) miała być mocnym uderzeniem SNES-a, zanim pojawi się lepsza konsola Nintendo. Grafikę zrealizowano na komputerach Silicon Graphics, przeniesiono na cartridge, po czym jeszcze upakowano. Wrażenia – już krótkie początkowe intro daje odczuć inność tej gry (grafika=rendering, animacja, bajery z odwracaniem strony). To jakby uruchomić gierkę na jakiejś kosmicznej konsoli...

Ale zaraz, renderowana grafika i muzyka to nie wszystko a co z zabawą? Zatkało mnie – to piszę serio. Myślałem, że to jakaś kolejna przesada, że gra z renderowaną grafiką będzie kichą i w dodatku wolną. A tu nie tylko fajna grafika, ale jeszcze zabawna, sprawna i „lekka" animacja postaci. Teraz wiem, że to SUPER Nintendo.

Gra jest o tym, jak to wędrujemy i skaczemy dużą małpą po dżungli. Małpa spotyka młodszego kolegę i dalej razem pokonują przeszkody. Skaczą, turlają się, wywijają fikołki, rzucają beczkami z dynamitem, dosiadają nosorożca. Zachowują się przy tym małpiasto i rapowo jak amerykańscy koszykarze. Fajne gesty, uzupełnienie gry o atrakcje w postaci mrugania oczkami, klepania się w ręce i drapania w głowę – jest tego sporo. Gra się super, a całość zwala z nóg.

„Donkey Kong Country" – to trzeba mieć, dla tej jednej gry warto kupić SNES-a. „Donkey" jest tym dla SNES-a, czym „DOOM" dla peceta. Och, nie mogę ochłonąć...

BROMBA

Ocena: ✔✔✔✔✔
x 2 (razy dwa)













Top Gear 3000

Gremlin Interactive słynie w świecie komputerowców z bardzo dobrych gierek. „Top Gear 3000" opowiada o wyścigach we Wszechświecie. Będziemy mogli jeździć po 48 torach w 12 systemach słonecznych. Jeździmy prawie zwyczajnym samochodem rajdowym. Możemy go rozbudowywać w miarę zdobywania kredytów za kolejne wygrane wyścigi.

Grafika gry jest trochę toporna i mogłaby być lepsza. Widać, że nie została stworzona z myślą o grze w pojedynkę, bo samochody są jakieś płaskie. Natomiast bardzo dobrze to wygląda na dwóch graczy. Autorzy chcieli udekorować grę sekwencjami animacji, jednak trochę im to nie wyszło.

Pomimo niedoróbek technicznych gra bardzo wciąga. Możemy zderzać się z innymi zawodnikami, korzystać ze skoczni. Trzeba unikać zapór na drogach, kosmicznych przeszkód, itp.

„Top Gear 3000" posiada pewien bajer. Otóż używając specjalnego rozgałęziacza (Multi-Tap Game Adaptor) i czterech joypadów można urządzić jednoczesny wyścig dla czterech graczy. Świetna zabawa z kolegami, jednak niezbyt ładnie to wygląda na ekranie.

BROMBA

Ocena: ✔✔✔✔

Generalny Importer Nintendo:
American Computer & Games
01-646 Warszawa, ul. Jelinka 27,
tel./fax 338601

Super Return of the Yedi

Kolejna znana firma od gier to LucasArts. Tym razem pojawiła się ich gra na SNES-a w postaci „Super Powrotu Jedi". Gra daje po uszach już od początku – pojawia się napis o tym, że będzie w stereo (jak większość gier dla SNES-a) i jest super orkiestrowa muzyczka z „Gwiezdnych wojen" i wiele digitalizowanych efektów z filmu.

Gra składa się z wielu poziomów, na których będziemy kierować Hanem Solo, Chewbaccą, Ewokiem Wicketem, poduszkowcem, Falconem Milenium, Lukiem Skywalkerem. Będziemy biegać po stacjach kosmicznych i walczyć mieczem świetlnym – to klasyczna platformówka. Będziemy latać na ścigaczu między drzewami, poduszkowcem, Falconem w Gwieździe Śmierci – to typowe strzelanki zręcznościowe. Chewbacca będzie walczył w ręcz.

Jest tego sporo, jednak grafika mogłaby być lepsza (może się za dużo naoglądałem „Kong Country"?). Chociaż typowa czołówka „Star Wars" (muzyczka, lecące w dal napisy) i króciuteńkie scenki „niby z filmu" chwytają za serce.

Gra się naprawdę fajnie, chociaż zabawa nie jest łatwa. Atmosferę Gwiezdnych Wojen podtrzymuje wierna muzyka i efekty dźwiękowe „wyciągnięte" z filmu. Dobra zręcznościówka, odstawiająca w kąt większość innych gier.

BROMBA

Ocena: ✔✔✔✔✔

Rise of the Robots

Gra Acclaimu, która miała superpromocję i została wydana na prawie wszystkie platformy sprzętowe. Tak oto jest wersja „Buntu Robotów" dla SNES-a. Niestety wiadomo, że gra ta okazała się niewypałem i nie pomogły jej ani super renderowane grafiki na komputerach Silicon Graphics, ani reklamówki w MTV.

Gra opowiada o tym, jak to w przyszłości rozpanoszyły się roboty sterowane przez złego mechanicznego Supervisora. Kierując cyborgiem będziemy walczyć z kolejnymi przeciwnikami – specjalizowanymi robotami. Spotkamy więc Loadera używanego do załadunku i na budowach, silnego Buildera, skorpionowatego Crushera, wyćwiczonego Military, latającego Sentry i przepoczwarzającego się SAMEGO Supervisora.

Grafika wygląda super (jak na SNES-a, ale wiele gorsza od peceta), bo jest to rendering (upraszczając: grafika naśladująca trzy wymiary). Animacja robotów jest robociasta, jednak najgorzej jest z samą walką. Garnitur ciosów nie jest zachwycający, a i efekty ich zadawania też jakby wymuszone. Acha, efekty dźwiękowe są wspaniałe.

Pomimo wady w postaci małej gralności tego mordobicia, gra jest warta zobaczenia i pogrania, ale nie wiem czy kupienia. Chociaż gralność snesowej wersji jest wyższa niż pecetowej!

BROMBA

Ocena: ✔✔✔

The Lion King

Na pudełku cartridge'a czytam: „Der Konig der Lowen", czyli mamy do czynienia z niemieckim pudełkiem do wielkiego przeboju „The Lion King". Przebój był wielki i to zarówno kinowy, jak i growy. Film zarobił tyle pieniędzy, jak żaden dotąd z wytwórni Disneya. Gra jest hitem na pewno z powodu popularności filmu, ale też dlatego, że jest dobrze zrobiona.

„Król Lew" jest przykładem solidnie animowanej zręcznościówki platformowej. W pierwszych etapach kierujemy lwiątkiem, które stopniowo dorasta. Skaczemy po zawiłościach puszczy, którym daleko do kanciastości wielu platformówek. Musimy walczyć z napotkanymi zwierzętami (w większości wrogami) i zbierać porozrzucane i ukryte obiekty z punktami.

Gra ma bardzo ładną grafikę, prześliczną animację i pieszcząca ucho muzykę. Dobrze, że są jeszcze takie gry, które pojawiając się na fali popularności filmu są produktami dającymi rozrywkę na wyżej niż przeciętnym poziomie. Taki jest „Lew" i będzie się nim dobrze bawił brat, siostra (ale chyba nie zakonna), a też mama i tata. Tak jak na filmie. Polecam, polecam i poleciałem.

BROMBA

Ocena: ✔✔✔✔✔







David Leadbetter's Golf



Pisaliśmy już o golfach razy kilka, jednak ten postanowiłem opisać nie zwracając uwagi na poprzednie – z kilku powodów. Podstawowy to taki, że w te inne nie grałem, ale nie tylko w tym rzecz. DLG spodobał mi się, bo przy stosunkowo niewielkich wymaganiach sprzętowych i przy użyciu niezbyt wyrafinowanych jak na dzisiejsze warunki środków, gra robi bardzo sympatyczne i fajne wrażenie. Wiele nowych tytułów, znacznie bardziej zaawansowanych technicznie, nie nadaje się do grania, a ten – proszę, siadam, gram i jeszcze jestem z tego zadowolony.

Do dyspozycji mamy sześć różnych klubów (będących jak zwykle kopiami autentycznych) i jedenaście typów gry (dla od jednego do czterech graczy). Najczęściej gra się oczywiście jeden na jednego – i można to robić nie tylko siedząc we dwóch przy jednej myszy, ale także korzystając z kabla i modemu (albo samego kabla). Jeżeli nie ma z kim grać, do dyspozycji mamy kilku przygotowanych wcześniej zawodników, z których najsłabszy i tak jest na początek za dobry, jednak można samemu błyskawicznie przygotować taką ofermę, że da się z nim wygrać niemalże od ręki (właśnie przed chwilą zarobiłem w ten sposób 1400 dolarów grając po 100 USD od dziury, niestety, wypłata nie miała miejsca w rzeczywistości a jedynie jako cyferki na ekranie).

Podczas gry uwzględniane są wszelkie możliwe utrudnienia w punktacji, stosowane podczas rzeczywistych turniejów – i to zarówno tych dla zawodowców, jak i tych dla graczy-amatorów. Zaczyna się jako gracz czwartej klasy, z dużym handicapem, by powoli móc dotrzeć do ścisłej czołówki. Wymaga to rozegrania kilkunastu pełnych, osiemnastodziurowych pojedynków, choć i tu można sobie dać radę „wspomagając" swoje umiejętności edytorem graczy. Po każdej grze (a i w jej trakcie) mamy dostęp do różnych informacji statystycznych – ile piłek wysłaliśmy w stronę celu a ile Panu Bogu w okno, ile razy udało nam się trafić do dołka w mniejszej liczbie uderzeń niż przewidział projektant toru, ile razy musimy statystycznie użyć kija „putter" do przetaczania piłki w stronę otworu i tak dalej.



Jak to w dobrych golfach bywa, najlepsze strzały można sobie zapisać i obejrzeć później. Można też wysłuchać (no, może przeczytać) komentarze na ich temat wygłaszane przez dziennikarza telewizyjnego. Niestety, nie potrafi on czasem docenić głębi myśli taktycznej i wspaniałe uderzenia, dające naprawdę dobry punkt startu do szybkiego zakończenia gry, uznaje za kiepskie i sugeruje, że nie udało nam się do końca opanować kija i piłki. Cóż, nie tylko w naszej telewizji pracują fachowcy od siedmiu boleści.

Całość uzupełnia instrukcja – niestety po angielsku, bo jak na razie nikt nie przymierza się do wydania gry u nas w kraju – z której można się dowiedzieć masy rzeczy o samym golfie i technice gry. Wiecie, że kije drewniane podkręcają piłkę znacznie słabiej, wysyłając ją dalej po płaskim torze, zaś żelazne nadają jej dużą rotację czyniąc lot podatniejszym na wiatr? Również początkowa pozycja piłki (wyżej lub niżej na specjalnej podstawce) i nóg gracza (lewo-prawo) wpływa na tor lotu, nie wspominając o tak oczywistych parametrach jak chociażby siła uderzenia.

Jak już wspomniałem, gra technicznie nie stanowi jakiegoś fajerwerku, co jednak ma swoje zalety. Tory są jak najbardziej trójwymiarowe i choć sposób ich rysowania (czysto wektorowy, jedynie drzewa są bitmapami) jest bardzo uproszczony, jednak wpływa to przede wszystkim na czytelność obrazu – bardzo wyraźnie widać jak ukształtowany jest teren, w która stronę powinna potoczyć się piłka i jakich pułapek można spodziewać się na jej drodze. Najsłabiej wygląda siatka odwzorowująca pofałdowanie terenu w okolicach samej dziury, jednak i do niej można się przyzwyczaić. Najsłabsze w grze są dźwięki – ograniczające się do oklasków, świstu kija, stuknięcia i chlupnięcia piłki wpadającej w różne miejsca i jęku zawodu publiczności.

Tę grę wydał w 1991 roku Microprose, jednak ostatnio dotarła do nas jako świeżo wydany budget na CD – i to razem z takimi niestarymi tytułami jak Falcon 3.0 i Fields of Glory. Wszystkie w cenie około piętnastu funtów, co i w polskich warunkach nie byłoby wygórowaną ceną, choć mało budżetową. Wersje CD mają tę zaletę, że nie wymagają wykonywania pełnych instalacji na dysku. W przypadku golfa sama gra zajmuje około 16 megabajtów, jednak na twardzielu potrzebuje raptem kilkuset kilo. Sądząc z instrukcji grę lekko przerobiono w stosunku do oryginału sprzed czterech lat, co chwilami utrudnia nawigację wśród menu, jednak po kilku pomyłkach można bez problemu zapamiętać co jest co i po co. Jeśli trafi Wam się okazja kupienia DLG – serdecznie polecam. A jeśli jeszcze któryś z dystrybutorów dogada się z Digital Integration rozprowadzającym te gry i zbije cenę do połowy... Pomarzyć dobra rzecz!

Robaquez



Scottish Open



Zielona trawka, ptaszki i facet ciągnący pracowicie wózek z kijami podążający od dołka do dołka. Tak, to kolejny komputerowy golf. Tym razem wypuszczony przez Core Design.

Golf, informuję tych wszystkich, którzy nie zetknęli się jeszcze z tym sportem, polega na umieszczeniu piłki kolejno w 18 dołkach w jak najmniejszej liczbie uderzeń. Na każdy dołek wyznaczona jest norma. Jeśli uda nam się wbić piłkę do dołka w mniejszej liczbie ruchów, dostajemy punkty ujemne (kto ma ich więcej, wygrywa).

Amatorskie początki

Z początku się samookreślamy: kolor skóry, włosów, spodni, butów, rodzaje kijów, jakie ze sobą zabieramy oraz współczynniki określające z jaką wprawą będziemy władać kijami przeznaczonymi na duże, średnie i małe odległości. Teraz, otrzymawszy już status amatora (co daje nam przywilej automatycznego dobierania kijów przez komputer; nic nie stoi na przeszkodzie, by z tego zrezygnować), możemy potrenować na jednym z dwóch pól golfowych. W sumie pól jest 4, ale dwa ostatnie przeznaczone są dla profesjonalistów.

Mając już w małym palcu wszystkie 32 dziury przeznaczone dla amatorów możemy zabawić się na kilka sposobów. Pierwszym jest zwykły turniej, w którym prócz Ciebie (lub dalszych 7 zawodników obsługiwanych przez Twoich kolegów) bierze udział 65 graczy-profesjonalistów sterowanych przez komputer. Turniej polega na rozegraniu 2 tur po 18 dołków, po czym gracze z dodatnią liczbą punktów odpadają z gry. Pozostali rozgrywają finał składający się z kolejnej podwójnej porcji 18 dołków.



Prócz turnieju do dyspozycji mamy jeszcze dwuosobowe zawody, w których rywalizujemy o pieniądze, a każdy następny dołek stwarza okazję wygrania coraz wyższej sumy, przy czym nieważne są normy uderzeń wyznaczone na pokonanie danego dołka.

Kolejną konkurencją jest pojedynek dwóch par. Zawodnicy w parach na przemian uderzają swą piłkę i oczywiście wygrywa team, który szybciej zapełni swą piłką dziurę.

Ostatnią rozgrywką jest pojedynek 4 zawodników na losowo wybranych dołkach. Po każdym eliminowany jest gracz, który osiągnął cel w największej liczbie uderzeń.

Kulminacyjną partią jest turniej Scottish Open, który okazuje się nie taki open na jakiego wygląda – amatorom wstęp wzbroniony (status profesjonalisty należy sobie wywalczyć w turniejach).

Jak machać kijem?

Całość rozgrywki, zwłaszcza na poziomie amatora jest banalnie prosta. Wystarczy poczekać, aż wiatr ucichnie i kliknąć dwa razy myszą, by ustawić kąt i kierunek uderzenia piłki. I już.

Warto przy tym wiedzieć, że zazwyczaj należy uderzać nieco mocniej niż to zaleca komputer, a przy uderzeniach po ziemi zwracać uwagę na pochyłości terenu, które jak na złość występują zazwyczaj w najbliższej okolicy dołka.

Realizacja

„Scottish Open" wykonany został bardzo starannie. Nie ma tu, co prawda, digitalizowanych zdjęć, ale wygenerowane drzewka i krzaczki są bardzo przyzwoite (jeziorek i strumyczków trochę bym się czepiał).

Sam interfejs użytkownika również jest bardzo przyjazny. Dostajemy wszystkie niezbędne informacje na jednym ekranie, całość ogranicza się do kliknięcia lewym lub prawym klawiszem myszy. Przed rozegraniem każdego dołka kamera z powietrza daje nam przegląd całej drogi, którą powinna pokonać piłka, pokazując wszystkie piaskowe pułapki, pagórki i krzaczki, których nie widać z poziomu gracza.

Ruchy kamery towarzyszą nam zresztą i podczas gry. Można robić najazdy i odjazdy kamerą zainstalowaną za plecami zawodnika, poruszać nią w pionie, a także ustawić kamerę tak, by po uderzeniu podążyła w ślad za piłką, zatrzymała się na wysokości drzew czy śledziła piłkę jednocześnie zmieniając kąt o 90°.

Dlaczego lubię tę grę?

Byłoby chyba zbrodnią nazwać „Scottish Open" symulatorem golfa. Moim zdaniem to wspaniały golf zręcznościowy, w którym nie liczą się setki współczynników. Ważne są tylko te najważniejsze (umiejętności zawodnika, wiatr i ukształtowanie terenu). Gra daje za to kilka rodzajów zawodów, a przez prostotę reguł i obsługi wspaniałą zabawę. Nie jest ona wbrew pozorom łatwa, zwłaszcza gdy ma się tak zdechłą mysz jak moja, ale niesamowicie wciąga (w pewnym momencie postawiłem sobie za punkt honoru dostanie się do II tury turnieju, co mi się regularnie nie udawało i kosztowało mnie to ponad jeden cały dzień – wreszcie wiem, dlaczego ja muszę robić korektę za Ciebie – Naczelny).



Z czystym sumieniem polecam ten program i tym, którzy już w golfa grali na trawie i na komputerze, i tym, którzy nie spotkali się jeszcze z tym sportem. Rozrywka gwarantowana.

Sir Haszak



CD-ROM GRY PROGRAMY

CLOCK

CLOCK Biuro handlowe : WARSZAWA 01-856 ul.Perzyńskiego 13/12
☎/fax (022) 35-42-65 PON-PIĄTEK 8.00-16.00

AMIGA CD32

ALFRED CHICKEN		30 zł
ALIEN B. TOWER ASSAULT	BOX,PL	79 zł
ALL TERRAIN RACING	**BOX,PL**	**74 zł**
ARABIAN NIGHTS		51 zł
ARCADE POOL	BOX,PL	53 zł
BANSHEE	PL	54 zł
BATTLE CHESS		61 zł
BATTLETOADS		50 zł
BEAVERS		60 zł
BENETH A STEEL SKY	BOX	167 zł
BRIAN THE LION	BOX	45 zł
BRUTAL FOODBALL	PL	46 zł
BUBA & STICKS		30 zł
BUBBLE AND SQUEAK	BOX	126 zł
CANNON FODDER		99 zł
CASTLES II		55 zł
CHUCK ROCK	PL	39 zł
CHUCK ROCK 2	PL	39 zł
D/GENERATION		50 zł
DANGEROUS STREETS	PL	51 zł
DEATH MASK	BOX	133 zł
DEEP CORE		44 zł
DEFENDER OF THE CROWN II		50 zł
DENNIS	**BOX,PL**	**58 zł**
DISPOSABLE HERO		44 zł
DRAGONSTONE	PL	56 zł
EMARALD MINES		39 zł
FIEDLS OF GLORY	BOX	135 zł
FIRE & ICE		60 zł
FIRE FORCE		44 zł
FLY HARDER	PL	51 zł
FURY OF THE FURRIES		35 zł
GAMES GOODIES (100 SHAR)		64 zł
GLOBAL EFFECT		41 zł
GUARDIAN		85 zł
GUNSHIP 2000		145 zł
HEIMDALL 2	PL	62 zł
IMPOSSIBLE MISSION 2025		132 zł
JAMES POND 2		41 zł
JAMES POND 3	BOX	57 zł
JETSTRIKE		67 zł
JOHN BARNES	PL	54 zł
KID CHAOS	BOX,PL	56 zł
KINGPIN	**BOX**	**51 zł**
LABIRYNT OF TIME	BOX	120 zł
LAMBORGHINI		42 zł
LIBERATION		55 zł
LOST NINJA 3		73 zł
LOST VIKINGS		55 zł
LOTUS		92 zł
MICROCOSM	BOX	70 zł
MORPH		41 zł
MYTH		71 zł
NIGEL MANSELL'S		79 zł
NOW GAMES 1 (100 SHARE)		64 zł
NOW GAMES 2 (100 SHARE)		64 zł
OUT TO LUNCH		30 zł
OVERKILL & LUNARC		25 zł
PGA EUROPEAN TOUR	BOX	120 zł
PIRATES GOLD		148 zł
PREMIERE		25 zł
PROJECT-X,F17		102 zł
QWAK,ALIEN BREAD		75 zł
RISE OF THE ROBOTS	BOX	160 zł
SABRE TEAM	PL	63 zł
SEEK&DESTROY		58 zł
SENSIBLE SOCCER		60 zł
SIMON THE SORCERER		144 zł
SKELETON KREW	PL	58 zł
SLEEPWALKER	BOX	58 zł
SOCCER KID	PL	63 zł
STRIKER		55 zł
SUBWAR 2050	BOX	150 zł
SUMMER OLYMPIX	PL	51 zł
SUPER FROG	BOX,PL	54 zł
SUPER METHANE BROS	BOX	50 zł
SUPER PUTTY		61 zł
SUPER STARDUST	BOX,PL	79 zł
SURF NINJAS	PL	51 zł
THE CHAOS ENGINE		39 zł
THEME PARK	BOX	104 zł
TOP GEAR 2		127 zł
TOTAL CARANGE		44 zł
TROLLS	PL	51 zł
UFO	BOX	136 zł
ULTIMATE BODY BLOWS	PL	79 zł
UNIVERSE	PL	62 zł
WHALES VOYAGE	PL	51 zł
WILD CUP SOCCER	BOX	45 zł
ZOOL	BOX	50 zł

IBM GRY

7TH GUEST	2CD	85 zł
ACES OVER EUROPE		108 zł
ACES OVER PACIFIC		108 zł
ALIEN LOGIC		94 zł
ALONE IN THE DARK 3	**BOX,PL**	**97 zł**
ARMORED FIST	**BOX,PL**	**81 zł**
BATTLE ISLE II	BOX	95 zł
BC'RACER	**BOX,PL**	**61 zł**
BEAUTY & THE BEAST		72 zł
BENETH THE STEEL SKY		116 zł
BIG REO ADVENTURE	**BOX,PL**	**70 zł**
COMANCHE	**BOX,PL**	**91 zł**
COMMANDER BLOOD		82 zł
CRIME PATROL	BOX	129 zł
CRITICAL PATH		60 zł
CYBERIA BOX		129 zł
CYBERWAR	BOX,PL	196 zł
CYCLEMANIA	BOX	188 zł
CYCLONES		94 zł
DARK FORCES	**BOX**	**183 zł**
DESCENT	BOX	155 zł
DESERT STRIKE	BOX	105 zł
DOWN PATROL	BOX	101 zł
DRACULA UNLEASHED		88 zł
DRAGON LORE	2CD	92 zł
DREAM WEB	BOX	101 zł
DRUG WARS	BOX	129 zł
ECSTATICA	BOX,PL	79 zł
ENCORE CD ROM	BOX,PL	70 zł
F117 A STEALTH FIGHTER		67 zł
F15 STRIKE EAGLE		67 zł
FIFA	**BOX,PL**	**73 zł**
GABRIEL KNIGHT		91 zł
GREAT NAVAL BATTLES 2		92 zł
GUNSHIP 2000		67 zł
GUILTY	**BOX,PL**	**85 zł**
HEIMDALL II	BOX,PL	66 zł
HELL		92 zł
INFERNO	BOX,PL	150 zł
KING'S QUEST VII	BOX	225 zł
LANDS OF LORE		113 zł
LEGEND OF KYRANDIA 3	BOX	129 zł
LION KING	BOX	188 zł
LITTLE BIG ADVENTURE	BOX,PL	104 zł
LOST IN TIME I & 2		100 zł
MAD DOG I		69 zł
MAD DOG II	PL	92 zł
MAGIC CARPET	BOX,PL	110 zł
MEGA PACK 2	11CD BOX	165 zł
MEGARACE	BOX	50 zł
MENZOBERRANZAN		96 zł
MORTAL COMBAT II	**BOX,PL**	**158 zł**
MYST		144 zł
NHL HOCKEY '95	BOX,PL	73 zł
NOCTROPOLIS	BOX	79 zł
NOVASTORM	BOX,PL	70 zł
OUT POST	BOX	110 zł
PANZER GENERAL		91 zł
PUTT PUTT GOES TO MOON		108 zł
PUTT PUTT JOINS PARADE		72 zł
QUANTUM GATE		60 zł
QUANTUM GATE 2 : VORTEX	3CD BOX	244 zł
RALLY CHAMPIONSHIPS	BOX,PL	67 zł
REBEL ASSAULT		122 zł
RETURN OF THE PHANTON	BOX	106 zł
REUNION		70 zł
REVENLOFT		97 zł
RISE OF THE ROBOTS		122 zł
SOCCER SUPERSTARS	BOX	79 zł
SPACE PIRATES	BOX	129 zł
TFX	BOX,PL	176 zł
UNDER THE KILLING MOON	4CD,BOX	260 zł
UNIVERSE	BOX,PL	66 zł
US NAVY FIGHTERS	**BOX,PL**	**104 zł**
WHIZZ	BOX,PL	39 zł
WHO SHOT JOHNY ROCK	BOX,PL	69 zł
WING COMMANDER 3	BOX,PL	183 zł
WINGS OF GLORY	BOX,PL	104 zł
WOLFPACK	**BOX,PL**	**81 zł**
WORCRAFT ORCS & HUM.	BOX	159 zł
WORLD CIRCUIT		67 zł
WORLD CUP YEAR 94	BOX	91 zł

IBM PROGRAMY

AMERICAN SPACE EXPLOR.		**45 zł**
ANIMALS DOS	BOX	51 zł
ANIMALS ZOO		56 zł
COMPTON'S 95		91 zł
EURO PLUS+ (ANG)	**BOX,PL**	**295 zł**
EXPLORING THE SOLAR SYS.		**45 zł**
GROLIER ENCYKLOP. '95		97 zł
MEDIA EURO (ANG,FRA,NIEM)	BOX	210 zł
MS ENCARTA 95		155 zł
OCEAN BELOW	BOX	51 zł
SPACE SHUTTLE	BOX	51 zł
SUPER MEMO 7.4	PL	120 zł
SUPER MEMO 7.5	PL	170 zł
THE EDGE OF FOREWER		**45 zł**
WORLD ATLAS 5.0		59 zł

CDTV, A570, CD32

17 BIT COLECTION	2CD	105 zł
17 BIT CONTYNUATION		49 zł
17 BIT PHASE FOUR		60 zł
AMIGA TOOLS		88 zł
AMINET 5		**49 zł**
AMINET SET	4CD	150 zł
AMOS PD CD	32	70 zł
CAM COLLECTION	**2CD**	**120 zł**
CD EXCHANGE 1	32	88 zł
CD NETWORK	32	74 zł
CD SOUNDS TERRIFIC	2CD	70 zł
CDPD		49 zł
CDPD CD32	32	49 zł
CDPD II		49 zł
CDPD III		49 zł
CDPD IV		64 zł
DEMO I		49 zł
DEMO II	32	49 zł
GOLD FISH	2CD	55 zł
GRAPHICS CD		54 zł
HUTCHINSON'S ENCYCLOP.	32	18 zł
MITING PEARLS 1		39 zł
MULTIMEDIA TOOLKIT	32	70 zł
PANDORA		30 zł
THE GROLIER ELECTR.ENCYK.	32	122 zł
THE GUINNESS DISC RECORD	32	100 zł
VIDEO CREATOR (only CD32)	32,BOX	130 zł

Nawiążemy współpracę z odbiorcami hurtowymi.

Pełną ofertę wysyłamy po otrzymaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem (należy podać typ komputera)

W ofercie ponadto:
- **170 tytułów IBM PC shareware**
- **40 tytułów o tematyce militarnej na IBM PC**
- **30 tytułów na A CDTV**

BOX - wersja pudełkowa PL - polska instrukcja
2 CD - dwie płyty 32 - działa również na CD 32
POGRUBIONYM DRUKIEM ZAZNACZONE SĄ NOWE TYTUŁY W OFERCIE

PROWADZIMY RÓWNIEŻ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ
Zamówienia na przesyłki przyjmujemy listownie lub telefonicznie (022) 35-42-65
(Do podanych cen należy doliczyć 3 zł na pokrycie kosztów przesyłki)
ZAMÓWIENIA POWYŻEJ 100 ZŁ WYSYŁAMY NA NASZ KOSZT

WSZYSTKIE CENY ZAWIERAJĄ PODATEK VAT, SĄ CENAMI DETALICZNYMI I ZOSTAŁY PODANE W NOWYCH ZŁ







Gulp

GULP

ICE '95

AMIGA

Wszyscy znają grę pod tytułem „Lemmings" – wszystkie części tej gry (a szczególnie pierwsza) zdobyły sobie dużą popularność. Wiele firm próbowało zrobić grę mniej lub bardziej podobną do Lemmingów. Jedną z takich prób podjęła firma ICE wydając swój produkt pod tytułem „Gulp".

W grze tej kierujemy bandą rybek. Rybki te pływają sobie i chodzą (w maskach tlenowych) po czymś w rodzaju laboratorium. Normalnie pływają na tej samej głębokości, aż dopłyną do ściany/brzegu i wtedy zawracają. Głębokość na jakiej pływają może się zmienić, gdy wpłyną w jakiś prąd.

Rybki pragną wydostać się z pomieszczenia przez rurkę zakończoną lejkiem znajdującą się zazwyczaj w prawym dolnym rogu planszy. Ty oczywiście jesteś tym, który nimi pokieruje tak, aby do tego wyjścia dotarły. Przy okazji musisz obronić ryby przed różnymi stworami, które spotykają one na swej drodze.

Oczywiście Twoja władza jest ograniczona i każdy rozkaz możesz wydać określoną liczbę razy. Wszystkie komendy, jakie masz w danej chwili do dyspozycji, posiadają swoje ikonki na górze ekranu. Gdy klikniesz prawym przyciskiem na jakiejś ikonie, obok jej symbolu pojawi się oznaka sierżanta. Wtedy, gdy klikniesz na jakiejś rybce, stanie ona w miejscu i każda rybcia do niej podpływająca będzie wykonywała tę czynność, na której wcisnąłeś prawy przycisk myszy. Efekt ten działa tylko przez 10 sekund i potem rybka sierżant sama zaczyna wykonywać tę czynność, kończąc pochód.

Dostępnych jest kilkanaście różnych rozkazów. W każdej planszy masz ich dostępnych tylko osiem. Możesz nakazać rybom gryźć, wiercić (stosowane zależnie od tego, w czym chcesz zrobić dziurę), zmienić się w ciężarek spadający na dno, wypłynąć na powierzchnię i wyjść na ląd. Na lądzie możesz kazać rybie zamienić się w: sprężynę, która podskoczy do góry, lub w latającą rybę (przeleci ona kawałek i wyląduje).

Jeśli trasa, po której wędrują rybki Ci się nie podoba możesz na niej ustawić rybę zamienioną w kamień lub balonik. Wtedy wszystkie ryby dochodząc do niej będą zawracać. Balonik może pęknąć, gdy zostanie ugryziony przez rybę.

Jeśli spotkasz na drodze kreaturę próbującą zabić Twoje rybki, możesz się jej pozbyć trafiając ją rybą zamienioną w torpedę lub młotek (młotek ma tę zaletę, że po uderzeniu w przeciwnika zamienia się z powrotem w rybę).

Ryby poruszające się po całej planszy mogą znaleźć przełączniki. Gdy takiego dotkną, na planszy coś się zmienia. Najczęściej otwierają się drzwi zasłaniające wyjście lub inny przełącznik.

Gra bardzo mi się spodobała. Dość mocno czuć w niej „Lemmings", ale jest też dużo różnic. Gra mogłaby zdobyć duże powodzenie kilka lat temu, lecz myślę, że nawet teraz wielu miłośników gier pseudologicznych z chęcią w nią zagra.

Ferion



LOLLYPOP

RAINBOW '95

AMIGA, AMIGA AGA

Życie zabawki to ciężki kawałek chleba. Wiele zabawek jest straszliwie maltretowanych przez swoich właścicieli i zmuszanych do wykonywania nieludzkich (niezabawkowych?) czynności!

Pewna nakręcana lalka imieniem Lolly, przerażona taką wizją swego przyszłego życia, gdy tylko została wyprodukowana postanowiła uciec na wolność. Tu oczywiście przychodzi kolej na Ciebie, Czytelniku. Musisz wcielić się w tego nakręcanego ludzika i wyprowadzić go na wolność.

Pierwszym etapem w tej podróży jest wydostanie się z samej fabryki zabawek. Niestety, pech

LollyPop

chciał, że właściciel fabryki zastawił na biednego Lolly'ego w fabryce wiele pułapek. Ty musisz tak pokierować Lollym, aby nie został zgnieciony przez różne maszyny, by nie wpadł do kwasu, nie został uszkodzony przez strażników fabryki itd. Jeśli chodzi o tych ostatnich, to możesz się ich pozbyć, rzucając w nich lizakami (których masz nieskończenie wiele). Oprócz tego możesz także kilka razy w ciągu gry zrobić komuś zdjęcie z fleszem. Taki osobnik zazwyczaj ulega dezintegracji lub lekkim uszkodzeniom (zależnie od wielkości stwora). Oprócz przydatności przy oczyszczaniu sobie drogi użycie flesza służy otrzymaniu punktów pod koniec planszy.

Aby ukończyć etap musisz znaleźć cztery fragmenty układanki symbolizującej pewnego stwora. W tym celu będziesz musiał wejść do wielu pomieszczeń. Niektóre z nich są zamknięte i będziesz mógł się do nich dostać dopiero po znalezieniu odpowiedniego przedmiotu-klucza. Przydatne przedmioty oraz fragmenty układanki znajdują się w skrzyniach (czasem są w posiadaniu jakiegoś stworka). W skrzyniach tych znajdziesz także cukierki (odnawiające energię), dodatkowe zdjęcia i duże lizaki zwiększające siłę Twojej broni (rzucesz naraz kilkoma lizakami – w różnych kierunkach). Czasem znajdziesz także przykre niespodzianki – zamieniające kierunki, uniemożliwiające skakanie lub wręcz zabijające!

Czasem znajdziesz też wajchę. Zazwyczaj opłaca się ją przełączyć w położenie przeciwne. Zacznie się wtedy poruszać jakaś platforma, pozwalająca Ci przedostać się przez jakąś przepaść itp.

Gdy skompletujesz cały rysunek, pora spotkać się ze stworem znajdującym się na nim. Oczywiście musisz go pokonać, aby przejść do następnej planszy. Po wydostaniu się z fabryki musisz jeszcze przejść 7 etapów (podziemia, puszcza, wioska, zamek, itd.), każdy etap charakteryzuje się innymi przeciwnikami i wyglądem terenu. W każdym oczywiście musisz złożyć układankę i pokonać strażnika tej krainy. Po przejściu wszystkich etapów otrzymasz gratulacje i będziesz żył długo i szczęśliwie.

Ferion



T-RACER

T-RACER
VIRTUAL DREAMS '95
AMIGA 1200

Czy zastanawialiście się kiedyś jaka powinna być dobra strzelanka, aby była naprawdę wciągająca? Taka gra powinna spełniać kilka wymogów. Po pierwsze obiekty wrogów powinny być duże (aby łatwo można było je trafić) i wyraźne, tak aby było wiadomo, co przedstawiają. Po drugie na ekranie powinno się znajdować mnóstwo poruszających się w miarę szybko obiektów tak, aby gra była dynamiczna. Po trzecie pociski przeciwników powinny latać tak, aby łatwo było im uciec. Po czwarte nasz statek powinien być zwrotny i potrafić wystrzeliwać różnorodne pociski, najlepiej gdyby można było rozbudowywać swój arsenał zbierając rozmieszczone gdzieniegdzie na planszy bonusy. Na dodatek wszystko musi toczyć się na ciekawych tłach, a grze oprócz odgłosów strzałów i wybuchów winna towarzyszyć stwarzająca odpowiedni nastrój muzyka. No i jeszcze jedna bardzo ważna sprawa, poziom trudności powinien być tak dobrany, by gra nie zniechęcała trudnością, ale z drugiej strony dojście do dalszych plansz powinno wymagać pewnego wysiłku.

Właśnie te wszystkie postulaty spełnia gra „T-Racer", w której po raz kolejny wcielamy się w postać odważnego pilota. Jego zadaniem jest przywrócenie porządku w najbliższej okolicy (i nie tylko). Do dyspozycji mamy najnowszy model kosmicznego myśliwca o nazwie T-Racer. Jest on wyposażony w najnowszy rodzaj pancerza, dzięki czemu jednokrotne trafienie powoduje tylko nieznaczne uszkodzenia i spadek energii. Oprócz tego zamontowano na nim inne cudo techniki, a mianowicie Stealth. Stealth to urządzenie pozwalające, aby nasz statek stał się na jakiś czas niewidoczny dla wrogów i ich pocisków. Zważywszy jednak na to, że zapasy energii dla tego urządzenia można uzupełnić tylko po przejściu całego etapu, należy używać go oszczędnie. Oczywiście T-Racer jest wyposażony w wiele luków, w których można zamontować wiele rodzajów broni. Niestety na początku masz tylko normalne działko o niewielkiej skuteczności. Na szczęście rozbijając niektóre z wrogich obiektów możesz znaleźć wypadające z nich bronie i w ten sposób wzmocnić swój arsenał. Część z broni instaluje się na stałe, ale niektóre, zwłaszcza te lepsze, mają tylko określony zapas amunicji, po wyczerpaniu którego są już bezużyteczne.

Gra podzielona jest na kilka poziomów. Każdy składa się z dwóch części. Na ich końcu, jak to na strzelanki przystało, znajduje się wielki niedobry i straszliwy boss (przeważnie w postaci wielkiego statku kosmicznego). Boss to już nie przelewki, po pierwsze aby go pokonać trzeba w niego wpakować wprost niewyobrażalne ilości amunicji (no chyba że akurat mamy jedną z superbroni), a po drugie nie jest nam dłużny i rewanżuje się mniej więcej tą samą ilością pocisków wysyłanych w naszą stronę. Tak więc podczas walki z bossami przydaje się Stealth, który warto na tę okazję oszczędzić.

Jeżeli uda nam się zakończyć planszę to mamy okazję wziąć udział w grze bonusowej. Przypomina ona nieco znane z „Kosiarza Umysłów" CyberBuggy – czyli lot w tunelu, w którym co i rusz pojawiają się przeszkody. Jest to bardzo ciekawy i dynamiczny fragment gry. Oczywiście na lot tunelem mamy ściśle określoną ilość czasu i w tym czasie musimy dolecieć do miejsca, gdzie odzyskujemy energię tak potrzebną do używania Stealtha. Oczywiście każda kraksa to strata cennego czasu. Z moich doświadczeń wynika, że więcej niż trzy spotkania ze ścianami uniemożliwiają dolecenie do celu.

Na koniec trzeba jeszcze dodać, że grafika zarówno tła jak i obiektów jest bardzo dobrze zrobiona. Muzyka wprawdzie nie wybija się nad przeciętność, ale dobrze pasuje do tej gry. „T-Racer" to program, który z pewnością spodoba się wszystkim miłośnikom zrobionych w dobrym stylu strzelanek.

BADJOY

BC Racers





BC RACERS
CORE DESIGN '95
MIRAGE
PC, PC CD
CENA: 90 zł (PC)
90 zł (PC CD)

Cechą charakterystyczną jaskiniowców jest to, że nigdy nie wiadomo, co im do łba strzeli. Raz lecą grać w kręgle trzytonowymi słupami kamiennymi, innym razem uprawiają surfing podczas sztormu przy użyciu liści palmowych. Teraz wpadli na pomysł zorganizowania wyścigów motocyklowych. Wybrano więc kilka drużyn, rozdano sprzęt w postaci motocykli zrobionych z kamienia i puszczono towarzystwo na trasę.

Wyścig nie jest niczym specjalnym. Ot, jeździ się po torze kilka okrążeń. Liczona jest kolejność przejazdu przez linię mety. Kto pierwszy, ten lepszy. Zasady na tym się kończą. To co dzieje się na trasie, nie interesuje sędziów, o ile tacy w ogóle zostali powołani.

Obsadę jednego motoru stanowią dwie osoby, tudzież zwierzaki. Jeden dzierży kierownicę i pilnuje drogi. Pomocnik zajmuje miejsce obok w wózku. Jego zadanie ogranicza się do wymachiwania rękami i lekkiego obijania przejeżdżających z prawej strony konkurentów.



Do wyboru przed startem jest sześć drużyn. Każda charakteryzuje się kilkoma cechami takimi jak prędkość, przyspieszenie, odporność na stłuczki, siłę ataku. Gdy wybierzemy sobie drużynę, biegniemy na linię startu.

Tutaj zaczyna się właściwa zabawa. Nie ma co szerzej o tym opowiadać. Gdy starter machnie chorągiewką i zwieje z drogi wznosząc tumany kurzu, wciskamy gaz do dechy i ze zgrzytem kamiennych opon gnamy przed siebie wymijając konkurentów i tłukąc po policzkach.

Gra jest zrobiona bardzo przyzwoicie jednakże nasunęło mi się jedna uwaga. Od samego początku poziom trudności jest bardzo wysoki, co utrudnia znacznie sprawę ukończenia gry przez niedoświadczonego manualnie gracza. Jedzie się po prostu za szybko, a komputer zbyt gwałtownie reaguje na zmiany kierunku jazdy, przez co motor wpada w częste poślizgi. Konkurenci ponadto jadą tak szybko, że stanowczo zbyt często oglądamy ich plecy.

Jednocześnie autorzy zadbali o szereg szczegółów, które powodują, ze cała gra jest dosyć śmieszna. Sceneria oraz cała grafika jest w stylu komiksowym i ma charakter Flinstonów. W tle mamy zawsze elegancko namalowany obrazek odległej scenerii. Bliskie obiekty są tworzone przez układy różnorodnych bitmap domków, drzew, kibiców. Podłoże jest „teksturowane" bitmapami jeziorka, drogi, trawy, piachu itp. Słowem elegancja.

Efekty dźwiękowe i muzyka są niezłe, tyle że nieco spowalniają grę (486SX33).

„BC Racers" nie jest grą przełomową. Nie można także powiedzieć, że jest to tandeta komercyjna. Program wykorzystuje w dużym stopniu możliwości komputera i daje mnóstwo dobrej zabawy, w związku z czym można określić go jako dobry. Klasyfikuje go to powyżej średniej.

Życząc wszystkiego najlepszego na zakręcie, żegna się

Wiewiór

P.S.Prosimy nie rozjeżdżać kibiców na poboczach...

Buffalo Bill's Wild West Show

Ach być kowbojem, mknąć przez prerie, przeżywać wspaniałe przygody, odwiedzać Indian, brać udział w bójkach w saloonach i pojedynkach rewolwerowców... podobne marzenia mogą się w pewnym stopniu spełnić jeżeli zagramy w grę „Buffalo Bill's Wild West Show". Show Buffalo Billa było to coś w rodzaju cyrku przemierzającego Dziki Zachód, z tym że, zamiast tradycyjnych występów cyrkowych swe nadzwyczajne umiejętności prezentowali kowboje i Indianie. Jednym z powodów, dla których ta obwoźna impreza cieszyła się dużą popularnością było to, że oprócz zawodowców w niektórych zabawach mogli brać udział przedstawiciele publiczności. Właśnie dzięki temu i Ty masz okazję spróbować swoich sił, w jednej, a może nawet we wszystkich siedmiu konkurencjach. Być może nie wiesz na czym mają one polegać, dlatego postaram się to pokrótce wyjaśnić.

Pierwszą konkurencją jest strzelanie do tarcz (Trick Shooting). Podnoszą się one z ziemi i przedstawiają





rysunki różnych ludzi. W zasadzie trzeba strzelać do wszystkiego z wyjątkiem szeryfa, kobiet i poddających się ludzi. Za zastrzelonych bandytów otrzymujesz punkty, ale za trafienie w tarcze z niewinnymi ludźmi dostaniesz punkty karne. O sukcesie w tej dyscyplinie decyduje szybki refleks, celne oko i pewna ręka.

W rzucaniu nożami (Knife Throwing) będziesz się musiał wykazać podobnymi cechami. Będziesz celował to obracającej się tarczy, do której przyczepiona jest piękna indiańska księżniczka. Za każde trafienie otrzymujesz punkty i to tym więcej im bliżej Indianki trafisz. Lepiej jednak uważaj, bo trafienie kobiety przeważnie kończy się śmiercią, a poza tym Kopalny nie darowałby Ci zabicia takiej laski!

Trzecią zabawa to łapanie byka na lasso (Calf Roping). Najpierw musisz dogonić go na swoim koniu, a następnie zarzucić mu lasso na szyję, co nie jest proste, gdyż na arenie jest porozrzucane pełno przeszkód wymagających ominięcia.

Strzelanie do butelek może wydawać się proste, ale gdy spróbujesz swoich sił z pewnością okaże się, że do mistrzów wiele Ci brakuje. W porządku. Zawsze możesz trochę poćwiczyć.

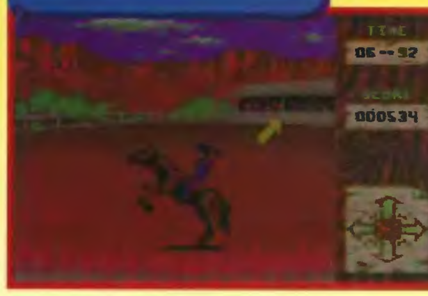
Walka z bykiem będzie wymagała przede wszystkim wielkiej siły (czytaj machania joystickiem jak w decatlonie). Najpierw musisz się konno zbliżyć do byka, a następnie skoczyć na niego i złapać go za rogi. Jeżeli będziesz go miał, będziesz musiał mu skręcić głowę tak mocno, aż go powalisz. Pamiętaj – im szybciej to zrobisz tym więcej punktów dostaniesz.

Chyba najbardziej widowiskową na rodeo dyscypliną jest ujeżdżanie koni. Utrzymanie się na grzbiecie dzikiego rumaka wymaga naprawdę nie lada sprytu połączonego ze zwinnością i siłą. Trzeba się nieźle nagimnastykować, by utrzymać się na grzbiecie przez kilkadziesiąt sekund. Na szczęście strzałka na ekranie pokazuje, w którą stronę należy przechylić manetkę by nie wypaść z siodła.

Najbardziej skomplikowanym sportem (?!?) jest ratowanie dyliżansów. Jadąc za dyliżansem napadniętym przez Indian musisz omijać wyrzucane przez porywacza pakunki. Po dogonieniu dyliżansu musisz na niego wskoczyć i stoczyć bezlitosną walkę ze zwinnym jak piskorz Indianinem. Jeżeli uda Ci się go pokonać, uratujesz jadące dyliżansem damy.

Gra ta wydana jest na kasecie i zajmuje aż dwie strony. Jej wczytywanie wprawdzie trochę trwa, ale za to jest uprzyjemniane rysunkami przedstawiającymi poszczególne konkurencje. W ogóle grafika w tej grze stoi naprawdę na wysokim poziomie, a w połączeniu z dobrą oprawą dźwiękową daje dużą przyjemność z gry. Jeżeli komuś uda stać się mistrzem we wszystkich dyscyplinach, może uważać się za prawdziwego kowboja.





BADJOY

Super Street



„Uliczny Wojownik" („Street Fighter") to już nie tylko tytuł popularnego mordobicia, ale przede wszystkim nazwa całej rzeszy produktów jakie zostały wydane od czasu ukazania się gry. Sukces „Street Fightera II" można uznać za wydarzenie dziesięciolecia i to nie tylko w dziedzinie gier komputerowych. Jest już cała gama produktów nawiązujących do sukcesu gry. Niespełna kilka miesięcy temu ukazał się na ekranach kinowych film pod tym samym tytułem, którego akcja dzieje się w zaadaptowanym komputerowym świecie „Street Fightera" – to pierwszy; drugim będzie kilka takich sobie wersji „SF2" wyprodukowanych przez wschodnich miłośników gry na peceta (wszelkie Super, World Champions, itp.); trzecią grupą są wszelakiej maści koszulki, spodenki, czapeczki, znaczki i inne gadżety z wizerunkami (głównie Guila, ulubieńca większości graczy na świecie) postaci z gry; przedostatnim produktem jest wydana przez firmę White Wolf gra R P G (fabularna, nie na komputerze) właśnie „Street Fighter", która polega na tworzeniu sobie własnych postaci, jeżdżeniu po świecie i uczestniczeniu w szybkich i dynamicznych pojedynkach – dla role-playowców dodam, że system walki jest ten sam co w pozostałych doskonałych czterech produktach White Wolfa. Nie wspomnę już o niezliczonej liczbie fanów gry „Street Fighter", stojących murem za tymi wszystkimi gadżetami i postaciami. Jak widać jest tego trochę.

Jakby tego wszystkiego było mało tuż po filmie została wydana kolejna gra mająca w tytule „Ulicznego Wojownika", gra ta nosi długą nazwę: „Super Street Fighter II Turbo". Jest to jakby remake (odświeżenie) starego dobrego „SF2".

Moment w którym gra wyszła na rynek jest dosyć „śliski", wszak dopiero co udało nam się odetchnąć po emocjach związanych z graniem w drugą część „Mortal Kombat", a tu kolejne mordobicie. Szczerze powiedziawszy obawiałem się o to jak wypadnie „SSF2T" (całość rysowana) na tle „MK2" (w którym grafika jest nagrywana kamerą), ale po zagraniu w „SSF2T" straciłem wątpliwości. Grafika jest po prostu piękna. Ładne, dopracowane sylwetki graczy, dopieszczone tła towarzyszące podczas walki, płynna animacja, szybkie i dynamiczne walki – to wszystko dorównuje grafice „Mortal Kombat I i II", a może nawet ją przewyższa.

„SSF2T" to nie tylko ulepszenia graficzne. Zostały wprowadzone cztery nowe postacie (Cammy, T. Hawk, Dee Jay, Fei Long), starzy wojownicy otrzymali po (przeciętnie) dwa nowe „tajne ciosy", gra może być rozgrywana w trzech prędkościach, doszły nowe plenery, poziomy trudności i nowy sposób punktowania. Zabrakło niestety poziomów bonusowych, jak rozwalanie Mercedesa, niszczenie beczek, itp.

Pojawienie się „SSF2T" jest czymś w rodzaju powrotu starego mistrza bokserskiego na ring, ale o dziwo powrotu udanego – mistrz jest w formie! Firma Licomp miała wydać w Polsce w czerwcu tę grę, co oznacza, że będzie w co „poszarpać" w lato. Na zakończenie zestaw „tajnych ciosów" do poszczególnych postaci i niech moc będzie z Wami!



CHUN-LI

Whirlwind Kick – Dół na 2 sekundy, po czym Góra i którąś z nóg (N1, N2, N3);
Lightning Kick – Naciskaj kilka razy nogę (N3);
Fire Ball – w Lewo na 2 sekundy, po czym Prawo i którąś z pięści (P1, P2, P3);
Kick Off – Dół, Góra i kop (N2 lub N3);
Fly Away – Dół, Prawo.

BLANKA

Electricity – kilka razy wciskaj którąś z pięści (P1, P2, P3);
Rolling Attack – trzymaj Lewo przez 2 sekundy, po czym Prawo i którąś z pięści (P1, P2, P3);
Dizzy Jump – trzymaj Dół 2 sekundy, po czym Góra i cios którąś nogą (N1, N2, N3);













Fighter II Turbo

Spinning Attack – w Lewo przez 2 sekundy, po czym Prawo i którąś z nóg (N1, N2, N3);
Bite – będąc blisko przeciwnika wciśnij pięść (P2);
Kick Down – będąc blisko przeciwnika wciśnij nogę (N2).

M. BISON
Electric Flight – trzymaj przez 2 sekundy Lewo, po czym Prawo i którąś z pięści (P1, P2, P3);
Double Kick – trzymaj przez 2 sekundy Lewo, po czym Prawo i którąś z nóg (N1, N2, N3);
Jump Off – trzymaj Dół przez 2 sekundy, po czym Góra i którąś z nóg (N1, N2, N3);
Light Kick – trzymaj Dól przez 2 sekundy, po czym Góra i którąś z pięści (P1, P2, P3);

BALROG
Spinning Hit – wciśnij wszystkie ręce i nogi;
Jump and Hit – trzymaj Lewo 2 sekundy, po czym Prawo i którąś z pięści (P1, P2, P3);
Jump and UpperCut – trzymaj Lewo 2 sekundy, po czym Prawo i którąś z nóg (N1, N2, N3);
Head Shot – trzymaj Dół przez 2 sekundy, po czym Góra i pięść (P2).

EDMOND HONDA
Hundred Hand Slap – wciskaj kilkakrotnie którąś pięść (P1, P2, P3);
Sumo Head Butt – trzymaj Lewo przez 2 sekundy, po czym Prawo i którąś z pięści (P1, P2, P3);
Sumo Heavy Butt – trzymaj Dół przez 2 sekundy, po czym Góra i którąś z nóg (N1, N2, N3);
Slap – będąc blisko pięść (P3);
Head – będąc blisko pięść (P2).

T. HAWK
Snake Attack – Prawo, Dół, Dół-Prawo i pięść (P3);
Eagle Attack – gdy robisz wyskok, będąc już w powietrzu wciśnij wszystkie pięści;
Grapple – będąc blisko którąś z pięści.

SAGAT
Tiger Uppercut – Prawo, Dół, Dół-Prawo, Prawo i którąś z pięści;
Tiger Body – Dół, Dół-Prawo, Prawo i którąś z pięści;
Tiger Head – Dół, Dół-Prawo, Prawo i którąś z nóg;
Tiger Knee – Dół, Prawo-Góra i którąś z nóg.

DEE JAY
Max Out – trzymaj Lewo przez 2 sekundy, po czym Prawo i którąś z pięści;
Double Kick – trzymaj Lewo przez 2



sekundy, po czym Prawo i noga (N3);
Shot'im Up – trzymaj Dół przez 2 sekundy, po czym Góra i kilka razy pięść (P3).

CAMMY
Double Fist – Lewo, Lewo-Dół. Prawo i pięść (P3);
Spinning Drill – Dół, Dół-Prawo, Prawo i którąś z nóg;
Lightning Thorn – Prawo, Dół, Prawo-Dół i którąś z nóg.

VEGA
Iron Claw – Lewo trzymaj przez 2 sekundy, po czym Prawo i pięść (P3);
Jump Back – wciśnij wszystkie nogi;
Strong Claw – trzymaj Dół przez 2 sekundy, po czym Góra i pięść (P3);
Barcelona – trzymaj Dół przez 2 sekundy, po czym Góra-Prawo lub Góra-Lewo i noga (N3);
Eagle Cry – trzymaj Dół przez 2 sekundy, po czym Góra-Prawo lub Góra-Lewo i pięść (P3);
Fly Away – Dół, wyskok podczas którego Prawo.

FEI LONG
Fire Kick – Lewo, Dól, Dół-Lewo i którąś z nóg;
Light Fist – Dół, Dół-Prawo, Prawo i pięść (P3);
Double Light Fist – Dół, Dół-Prawo, Prawo, pięść (P3), Dół, Dół-Prawo, Prawo i pięść (P3);
Double Kick – Prawo i noga (N3 lub N2).

KEN
Fireball – Dół, Dół-Prawo, Prawo i pięść;
Hurrican Kick – Dół, Dół-Lewo, Lewo i którąś noga;
Dragon Punch – Prawo, Dół-Prawo, Dół i którąś z pięści;
Double Kick – będąc blisko Prawo i noga (N3).

DHALSIM
Yoga Fire – Dół, Dół-Prawo, Prawo i którąś z pięści;
Yoga Flame – Lewo, Dół-Lewo, Dół, Dół-Prawo, Prawo i pięść (P3);
Yoga Teleport – Prawo, Dół, Dół-Prawo i którąś z nóg lub pięści;
Spinning Legs – w czasie skoku Dół i noga (N3).

RYU
Fireball – Dół, Dół-Prawo, Prawo i którąś z pięści;
Flaming Ball – Lewo. Dół-Lewo, Dół, Dół-Prawo, Prawo i pięść (P3);
Hurrican Kick – Dół, Dół-Lewo, Lewo i którąś z nóg;
Dragon Punch – Prawo, Dół-Prawo, Dół i pięść (P3);
Double Kick – będąc blisko Prawo i pięść (P3);
Double Fist – będąc blisko Prawo i pięść (P2 lub P3).

WILLIAM F. GUILE
Sonic Boom – trzymaj Lewo przez 2 sekundy, po czym Prawo i którąś z pięści;
Flash Kick – trzymaj Dół przez 2 sekundy, po czym Góra i noga (N3);
Grapple – będąc blisko wciśnij Prawo i pięść (P3 lub P2);

ZANGIEF
Spinning Clothesline – wciśnij wszystkie nogi;
Fly Down – podczas wyskoku Dół i pięść (P3);
Grapple – będąc blisko pięść (P3 lub P2) lub noga (N3 lub N2).

EMILUS

SUPER STREET FIGHTER II TURBO
GAMETEK '95
LICOMP
10 | 2 | 9 | 8
PC, PC CD, AMIGA







CHAOS CONTROL





3 marca 1972 roku nastroje na Ziemi były radosne i pełne nadziei. Oto w przestrzeń została wysłana sonda Pionier 10, zawierająca dane o nas i koordynatach naszej rodzimej planety dla ewentualnych mieszkańców odległych galaktyk. Lata mijały, a samotna sonda przemierzała przestrzeń. Ludzkość tymczasem mknęła dalej w pogoni za doskonaleniem technologii, wykształcając społeczność przyszłości – cyberkulturę. Dopiero w 2050 roku Pionier 10 przypomniała o sobie przerywając łączność z Ziemią. Naiwni ludzie uznali to za awarię przestarzałych urządzeń nadawczych i wkrótce zapomnieli o całym wydarzeniu. Niestety, nie była to awaria, chyba że umysłów ludzkich interpretujących zdarzenie. Sonda została przejęta przez obcą cywilizację. Nad planetą Ziemia zawisło niebezpieczeństwo...

Statki Obcych pojawiły się nad Ziemią tak samo nagle, jak sonda Pionier 10 przestała nadawać. Ludzie wpadli w panikę, gdy nad ulicami pojawiły się niszczycielskie eskadry wroga – straszliwe bestie, wytwory obcej cywilizacji wszelkiego chaosu i zła, rasy Kesh Rhan. Zaskoczenie ułatwiło zdziesiątkowanie biednych ludzi, jednak kawaleria była już w drodze i jak zwykle miała być na czas – tą kawalerią jest piękna Jessica Darkhill, asica przestworzy, najlepszy pilot myśliwców ziemskich, nasza bohaterka, a dla niektórych przedmiot marzeń sennych.

Gracz jako ta piękna i doskonale wyszkolona pani będzie musiał podjąć się próby powstrzymania Obcych i udaremnienia realizacji ich podłych planów. Nie chodzi o byle co, ale o istnienie ludzkiej cywilizacji, którą z bliżej niewiadomych powodów chcą zniszczyć diaboliczni Keshrhanie. W chwili gdy rozkazy przekazywane są naszej bohaterce, olbrzymi niszczyciel wroga zbliża się do Ziemi, aby zakończyć żywot jej i milionów istot ludzkich.

Przyjdzie nam ratować ludzkość od zagłady, ale nie pierwszy to raz i podejrzewam, że nie ostatni. Gra jest czystą strzelanką, której wymagania wobec gracza sprowadzają się do wyszukania celu i oddania strzału. Całe tło, wrogowie, zwroty naszego statku i tor lotu są „gotowe", odgrywane przez komputer – sekwencje wcześniej „liczonych" animacji, na które nakładane są: ikona naszego celownika, strzały, wybuchy trafionych statków, poziom energetyczny naszej tarczy i temperatura działek. Grafika w grze, jak się chwalą producenci, jest zrobiona na komputerach Silicon Graphics. W pełni trójwymiarowy obraz świata, po którym się poruszamy i płynna animacja zapewnia nam odczucie dynamicznej akcji. Co prawda jak na pecety grafika jest na wysokim poziomie, jednak jak na możliwości stacji graficznych Silicon Graphics to troszkę słabiutko.

Zgodzę się z tym, że gra jest mało ambitna – tylko się strzela. Jednak nie da się ukryć, że czasami są takie chwile kiedy chcemy się całkowicie odprężyć grając w coś nie angażującego wyższych czynności mózgu – to gra na takie chwile. Na automatach ten typ rozrywki zyskał dużą popularność, na komputerach czuje się jej niedostatek. „Chaos Control" jest dobrym przedstawicielem gatunku strzelanek, wypełniających ostatnio powstałą lukę. Dla tych, którzy ukończą grę na pierwszym poziomie, do dyspozycji pozostaje jeszcze poziom trudniejszy, który jest przeznaczony dla prawdziwych profesjonalistów – tu się dopiero zaczyna prawdziwa walka. Tyle o „Chaos Control", w który gra się całkiem przyjemnie, mimo że po pierwszym zagraniu można przyprawić mu metkę gry „jałowej" i nudnej.

Cóż, czas siąść za sterami wyśmienitego myśliwca i przystąpić do pierwszej części misternego planu obrony ludzkości.

Główna Kwatera Ziemi znajduje się na Manhattanie, gdzie nie bez powodu nastąpiło skomasowane uderzenie Obcych. Naszym zadaniem będzie uporanie się z kilkudziesięcioma jednostkami wroga rozbijającymi się wokół Statuy Wolności i przerwanie linii wroga groźnie atakujących gmach Głównej Kwatery.

Drugi etap to zmagania w wirtualnie modelowanym świecie komputera, gdzie zagnieździł się wrednie wyglądający wirus, którego rodzice należą do rasy Kesh Rhan. Problemu by nie było, gdyby to był jakiś tam sobie komputer. Na nieszczęście jest to jednostka centralna Głównej Kwatery, bez której generałowie nie będą mogli się nawet podrapać po swoich szlachetnych łysinach.

W trzeciej części ratowania ludzkości nasza sprytna Jessica zasiądzie za sterami eksperymentalnego, niesłychanie wspaniałego, nowoczesnego i do nieprzytomności potężnego myśliwca powietrznego, tylko po to, aby dostać się na orbitę, a stąd do wielkiego niszczyciela Obcych. Po drodze niezliczona liczba wrogich statków, emocje, walki powietrzne i niespodzianki pod każdym krzaczkiem. A wszystko po to, aby dotrzeć na powierzchnię głównego niszczyciela Keshrhan i pokonując wijące się w nieskończoność korytarze (na rozgałęzieniach najpierw wybierz lot prosto, później skręć w prawo i dalej jak w mordę strzelił), odnaleźć głównego prowodyra tej całej szopki. Trzeba go zabić, ten upadając przełoży pewną tajemniczą wajchę, uruchamiając w ten sposób procedurę autodestrukcji niszczyciela.

Na koniec piękny wybuch, jęk zawodu z tysięcy gardeł Keshrhan – sami tego chcieli – i finał.

A tam w daleko sonda Pionier 10, mimo całej zawieruchy na Ziemi, dąży samotnie powoli w przestrzeń kosmiczną na spotkanie innych, może bardziej niebezpiecznych ras Obcych – strzeż się Ziemio i Wy, jej mieszkańcy!

EMILUS

